LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

17



BIMESTRAL ■ 300 Ptas.

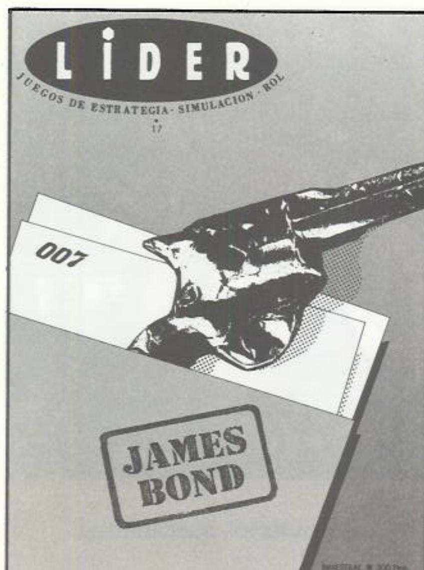
RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



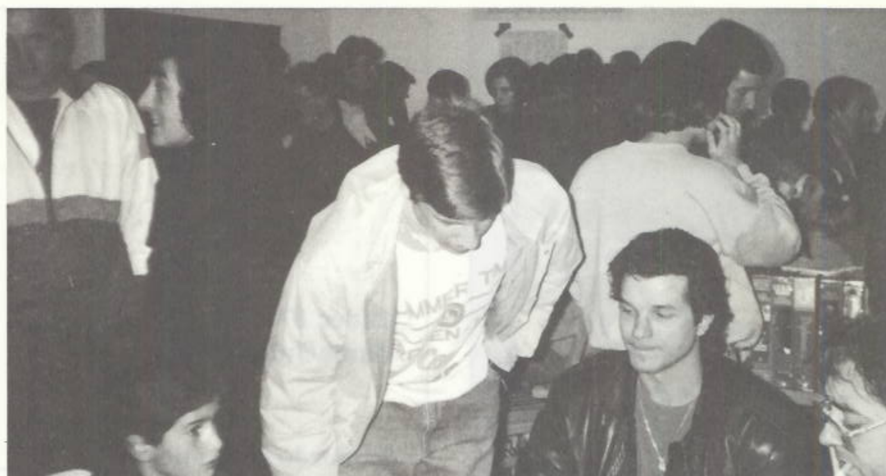
Sumario



Equipo Promotor:
LÍDER ediciones
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Responsable Delegación Madrid:
Pepe
Equipo Redactores:
Susana Hortelano, Javier Cava, Xavier Bacigalupe
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada:
Gisela Oliver
Ilustraciones:
Luís Carlos Ximénez
Colaboradores:
Amando Antoñano, Jesús M.ª Cortés, Eduard García, Montse Montane, Arnal Ballester, Karl Klobuznik, Moisés Cabrera, Luís Carlos Ximénez, Xavier Cañellas, Fernando Gil.
Edita:
Joc Internacional, S.A.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª
Tel. (93) 257 73 34
08037 Barcelona
Composición y maquetación:
Interlínia
St. Bernat de Menthon, 2, 2º
08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad:
Montserrat Vilà Planas
Suscripciones:
Paquita Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
C/. Recared, 2. Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
N.º Suscriptores:
918

Líder 17
Junio/Julio 1990

Juego en Ciudad II en Mallorca



Dicen que Mallorca es la isla de la Calma (¿te suena?) y tengo la ligera sospecha del por qué, pero no es esta la cuestión, realmente ya ha pasado más de un mes desde l "Joc a Ciutat II", y la verdad es que las "Post-jornadas" fueron un poco caóticas. Pero aquí estoy con las crónicas de unas jornadas.

No pretendemos estar a la altura de las JESYR de Barcelona, donde se encuentran y hermanan casi todos los clubs del Estado Español, nosotros aprovechamos que son las Fiestas Patronales para mostrar una alternativa de entretenimiento y da a conocer los juegos de cualquier tipo, y que la gente se lo pase lo mejor posible, naturalmente que lo logramos, porque somos así de buenos y como tenemos la ayuda y confianza de nuestros amigos catalanes de **Lider** y **Joc Internacional.**

Las jornadas se celebraron los días 20 y 21 de Enero, y todavía la gente que acudieron con puntualidad a nuestra "Cita", llevaba la resaca de las verbenas.

Preparamos partidas abiertas de Rol: *Warhammer Battle;* diplomáticos, Napoleónicos, *Killer* y un *Trivial* gigante en el paseo del Born, también un taller de pintura con la colaboración de Francisco José Carreras Coll.

La verdad es que en todo momento estuvo muy animado y unas dos mil personas pasaron por el Palau Solleric, de las cuales muchas se quedaron sin poder jugar por falta de espacio (un grupo de valientes dirijidos por German Socias, lo dirijía en medio del paseo del Born). El ayuntamiento nos ha prometido el próximo año un local más grande.

Muy pronto y a última hora organizamos los concursos, con los premios cedidos por Lider y Joc Internacional de "*La Llamada de Cthulhu*", "*Runequest*" y "*Tierra Media*". El jurado fue de votación libre entre los jugadores y los masters, siendo el domingo la final, quedando como mejor master Montxo Ramirez Llorente (Apple Lane) y el mejor jugador David Socias Segura (Star Wars).

El jurado de los módulos lo constituyeron: Andreu Màscaro, Marta Yarza, Morgana Barcelo, Pep Lluís Aguilo y Xexca Guasp.

Los resultados quedaron así:

• Mejor Master: Montxo Ramirez Llorente – Premio *Apple Lane*.

• Mejor Jugador: David Socias Segura – Premio *Star Wars*.

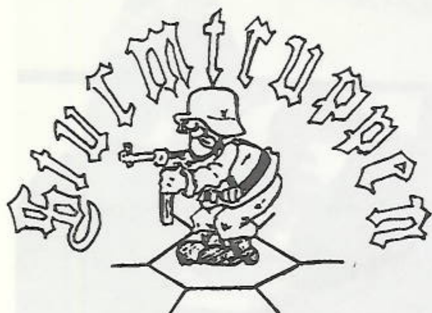
• Mejor Módulo: El Señor de los Anillos – Sergio Cubells, título de la aventura *Tharnefuin* – Premio *Asesinos de Dol Amroth*.

• Mejor Módulo *La Llamada de Cthulhu*: Diego Riera Navarro, título de la aventura *El Testamento de Philip Countercasi* – Premio *Principe Valiente*.

Por falta de tiempo y de currantes (que siempre son los mismos) no preparamos el sorteo para los asistentes y dimos los premios de Midway a Carles Planells, por su tenacidad y trabajo en "La aventura del año", un módulo que dura 365 días y el de Victory Pacific a Andreu Màscaro y Pep Lluís Aguilo por su trabajo extra que hicieron en diplomáticos, aguantando las protestas de los concursantes y lo de siempre pero, te juro que las alas se las ganaron a pulso, ya se que es un poco de trampa, aceptada por la mayoría de los asistentes. Dimos camisetas del Club a los jugadores con cualquier excusa y figuritas a los atrevidos del taller de pinturas.

La estrella de las Jornadas fue el juego de Diego Riverse "Finesterre", es muy bueno, de los mejores que he jugado, muy completo y bien pensado (Anda, decid que lo queréis publicar, en lugar de los juegos extranjeros… va, que es muy bueno)! ■

Cap de setmana de Sturmtruppen en Barcelona



Los días 12 y 13 de mayo se habrá celebrado este "fin de semana", que consolida con su IV edición este *pico* por el juego en el Barrio de la Verneda de Barcelona.

Mesa Redonda "Rol Vs Sicólogos", Temáticos, Wargames, películas y el torneo de *Star Wars,* configuran un apretado calendario, del que os podremos dar cuenta próximamente, dado que coge a LÍDER en la imprenta.

Compañía Blanca en Gijón

Asturias tiene su cita lúdica en el puerto de Gijón, entre bruno y bruna, que no se conforman con dos o tres días, y se han lanzado a casi tres semanas (!!), incluyendo los días de Pascua.

Al ambiente sano de unas jornadas, se le añaden buenos augurios a la afición.

El aluvión de *Star Wars* y unas cuantas suscripciones de LIDER para los Comandantes, han animado el ya impetuoso trajín lúdico.

En Oviedo que hubo un primer Encuentro, les toca seguir la aventura.



COMUNIKADO 17

El pasado 20 de marzo, a las seis y media de la tarde, en el momento justo del equinocio de primavera, esta Redacción se reunía en la base secreta que "Líder" posee en la isla de Pascua, concretamente debajo del gigante número trece (no somos supersticiosos). El motivo que nos había llevado allí, aparte del ritual egipcio de invocación al sol para una mejor entrada en la última década del segundo milenio, no era otro que debatir el contenido de este Communikado que vuestros ojos recorren febrilmente.

Un grupo argumentaba que la gran noticia era, tras la aparición de Star Wars, la llegada de James Bond, otro título que amplia notablemente el espectro de los juegos de rol en castellano (el citado espectro no ha podido ser localizado para hacer alguna declaración).

Tras mandar a este grupo de redactores a buscar coca colas (tarea bastante ardua en la isla de Pascua), los tres que nos quedamos (que al fin y al cabo somos los que siempre decidimos qué dirá el Communikado) fuimos unánimes en considerar que la noticia más importante era la proliferación de encuentros, jornadas, desenfrenos –incluso encierros– centrados en la actividad lúdica: Mislata, Mallorca, Zaragoza, Bilbao, Benidorm, Lérida,… y Madrid. Casi nada.

Semejante primaveral explosión de aficionados manifestándose públicamente puede significar un nuevo impulso para la difusión general de los juegos. Ved nuestros informes sobre todos estos acontecimientos.

P.D. No penséis ni por un momento que esta Redacción se chupa el dedo. Ya sabenos que la isla de Pascua está en el Hemisferio Sur y que el equinocio que nos afectó durante la reunión fue el de otoño.

Meridianamente vuestra,
La Redacción.

Transformadors de Barcelona

Del 19 al 28 de abril de realizaron, en el local de **Transformadors** y bajo la supervisión de **Ludocentre**, una serie de partidas que tenían como principal objetivo iniciar a niños de edades comprendidas entre los 12 y los 15 años en *Star Wars* y *Abalone*. Con ello, se pretendía que este tipo de público relativamente joven se adentrase en el mundo de los juegos lúdicos de manos de un juego de rol de probado éxito, como es *Star Wars*, y otro de estrategia.

Las sesiones de juego estaban compuestas por grupos de 30 personas y duraban alrededor de 2 horas. Los asistentes se interesaron por ambas modalidades de juego, pero el de rol tuvo una mayor aceptación debido a su consolidada difusión entre los participantes.

Se realizaron concursos eliminatorios de *Star Wars* con participación activa de los jugadores en la elección de los premiados. Estos fueron obsequiados, por parte de la organización, con un ejemplar de *Star Wars* y un número de nuestra revista.

Star Wars en la Casa del Mig de Barcelona





El pasado sábado, 21 de abril a las 12 del mediodía tuvo lugar en la **Casa del Mig** – Centro de Iniciativas y Recursos para el Juego – la presentación oficial del **Star Wars.**

Esta iniciativa permitió Joc Internacional planificar los actos de presentación y simultáneamente demostración de este juego lúdico, con motivo de los Encuentros y Jornadas de Juego de simulación y rol que tendrán lugar durante los meses de abril y mayo en Madrid,Mallorca, varios barrios de Barcelona, Zaragoza y Mislata (Valencia, Bilbao, Gijón, Benidorm).

La *Casa del Mig*, gestionada por Ludo Centre, fue la organizadora de este primer evento en Barcelona. Para ello, se habilitaron en la Casa del Mig dos Salas de exposición (unos 120 m^2) con la finalidad de dar a conocer este juego de rol. Las salas, que estaban situadas en enclaves próximos para no dispersar a los visitantes, conjugaban dos aspectos: partidas libres de Star Wars, y una exposición monográfica de complementos del juego (proyección de la trilogía de películas, folletos, cromos, maquetas de naves ...)

La exposición también estaba compuesta por plafones y carteles que hacían especial alusión a imágenes pertenecientes a las películas. De esta manera, se pretendía potenciar la identificación película – juego de rol *Star Wars.* No hay que olvidar, que uno de los factores que más ha contribuido al éxito de lanzamiento de este juego ha sido su referente cinematográfico. Todos los niños conocen a personajes tan carismáticos como Han Solo, Luke Skywalker, Darth Vader o Ben Kenobi.

Por otra parte, se llevaron a cabo un conjunto de actos para promocionar la exposición: se colocaron un total de 400 carteles en la zona inmediata al emplazamiento de la presentación, así como también se enviaron una serie de dossiers informativos a distintos medios de comunicación (aunque sólo asistieron algunas revistas especializadas) con la intención de que la exposición tuviera una mayor resonancia.

Los costes de organización, tanto materiales como humanos, tenían como principal objetivo dar a conocer el juego y posibilitar a todo tipo de público el libre acceso a las partidas de *Star Wars.* En este sentido, siete masters estaban a disposición de todos aquellos visitantes que sintiesen el "gusanillo" de jugar.

A la muestra asistieron unas 400 personas, principalmente familias que pasaban ocasionalmente por allí, y jugadores que acuden con asiduidad a la Casa del Mig. El público podía contemplar los expositorios y la proyección de películas, o bien centrarse más en las vicisitudes del juego.

La organización tenía prevista la visita de un mayor número de personas teniendo en cuenta que la exposición se había fijado en un día festivo, cual propiciaba una mayor concurrencia de público; sin embargo, el mal tiempo se convirtió en el verdadero protagonista del día.

En lo que respecta a las anécdotas de la exposición, es interesante destacar que la mayoría del material expuesto como complemento de **Star Wars** fue proporcionado por jugadores aficionados. Otra nota curiosa, fue la participación impulsiva de una madre y su hija en una de las mesas de juego.

Finalmente, es preciso señalar que si bien la mala climatología y la falta de asistencia de medios de comunicación de masas deslucieron un poco el acto, el entusiasmo y la participación de los asistentes constituyeron la nota positiva de esta jornada de presentación. ■

Los encuentros de Madrid

por Vytautas Rodavias

I ENCUENTROS
DE JUEGOS DE SIMULACIÓN Y ROL
EN MADRID

20, 21 y 22
ABRIL 1990

CENTRO CULTURAL
NICOLÁS SALMERÓN
C/. MANTUANO, 51

ORGANIZA:

PATROCINA:

COLABORAN:

La redacción de Líder, al recibir informes de la celebración de unas jornadas de juegos en la capital del reino, se apresuró a conseguir identidades falsas para un par de sus espías. Estos fueron destacados a Madrid, en calidad de agentes encubiertos, como traductor de no sé qué juego de moda y como gerente de una conocida tienda barcelonesa. A continuación viene una síntesis de su informe al Alto Mando de la revista.

Expediente: 45.234 f/tr (PRIMEROS ENCUENTROS DE JUEGOS DE SIMULACIÓN EN MADRID)

Local: Un centro cultural ubicado en un enorme edificio (por lo menos un instituto reconvertido). Decenas de aulas desperdigadas por tres pisos que, tras vencer al segundo día la resistencia de unos bedeles muy suyos, fueron asaltados por enjambres jugadores ávidos de una mesa donde jugar.

Asistencia: Todavía no se dispone de datos oficiales, recopilados mediante unas oportunas encuestas a los asistentes (JESIR V, y puedes ir tomando nota). La estimación oficiosa es de 1 montón: un verdadero éxito si se tiene en cuenta que 1) son las primeras jornadas, 2) que en la inauguración los eficientes bedeles quisieron expulsar al personal (...porque hacían ruido, sí, sí de verdad y 3) que la actitud de los medios de comunicación dejó mucho que desear. De ésta cifra sólo un porcentaje mínimo se encontraba más o menos centralizada y hubo que patearse el edificio para ver que, menos en los servicios, se jugaba por todas partes.

Difusión: Los medios de comunicación madrileños parecen seguir más interesados en los asuntos bragueteros que en las actividades culturales. Si incluso cierto "periodista" se negó a cubrir la información de los encuentros porque "yo no sé de qué va esto: a mi no me interesa", ante el pasmo de la organización. Esta por cierto grabó en video las actividades "para que se enteren" (otra buena idea a aprovechar).

Organización: Corrió a cargo de los sufridos y heroicos miembros del club Héroe, que al parecer ingresaron al día siguiente en la AJA (Asociación de Jugadores Anónimos). A buen seguro se encontraron con muchos más problemas de los que el público percibió (stands, bedeles, periodistas...), pero este es el sino de las buenas organizaciones. Esperemos que se puedan recuperar en un plazo razonable. El trato con los espías catalanes fue exquisito.

VIPs: El público, mayoritariamente quinceañero, más joven que en Barcelona. Los clubs de Madrid liados a montar actividades. Los stands de las casas comerciales que patrocinaron y colaboraron por amor al arte (¡los del centro cultural no les permitieron vender!). Muchas redes de espionaje de Barcelona (nos encontramos todos en los "Encuentros").

Actividades: Era difícil seguirlas todas por lo recóndito de algunas aulas. Lo más espectacular: seis partidas simultáneas de Blood Bowl en una misma sala; una vistosa batalla napoleónica de figuras (que paradójicamente acabó por un fallo de ordenador); los profetas runequésticos convirtiendo al personal al culto de los dioses de Glorantha; un debate filosófico sobre "Qué es el juego de rol" en el cual, sorprendentemente, la mesa se puso de acuerdo; rol, mucho rol, con alguna partida de Civilización por medio; conferencias sobre iniciación al rol y tácticas de wargames; la presentación de Star Wars, seguida por una pintoresca y ruidosa demostración de la sección folklórico-lituana de como se juega a Star Wars en catalán; las típicas cenas de la afición, en las que, cual abuelo Cebolleta, todos explican sus batallitas ante el estupor del camarero, que está por llamar a los loqueros...

Impresiones: Hay ganas de organizar actividades y gente con ganas de participar en ellas: el futuro está asegurado. Los jugadores madrileños están de enhorabuena (si los organizadores se recuperan). Hasta el año que viene.

I Jornadas de Rol en Sant Cugat

Las I Jornadas de Rol en Sant Cugat, el 22 y 23 de abril, se organizaron por parte del club de rol A Sak. El Ayuntamiento de Sant Cugat facilitó el acompañamiento musical: un grupo que ensayaba en el mismo local, y que el primer día obligó a hacer cursillos intensivos del lenguaje de los sordomudos. La participación llegó a la treintena escasa de aficionados.

Se jugó a Runequest, Star Wars, Dungeons, MERP, y Paranoia (las carreras y los ¡Viva el ordenador! fueron de lo más divertido). Los juegos de mesa estuvieron representados por Blood Bowl. Se quedaron en el tintero Giber Punk, Dune, Elfquest, Gurps, Cthulhu y una partida de rol en vivo que prometía.

En las partidas que se hicieron, la animación fue grande. Si la mayoría de masters dominaban la técnica de juego, la imaginación no fue exagerada (tortas, tortas y más tortas). Los organizadores tomaron buena nota de las peripecias, y al final de las Jornadas agradecieron a los jugadores el hacer de conejillos de Indias.

Sant Cugat tiene una animada vida rolera. Se tomó nota para unas II Jornadas proyectadas para éste verano. La población ROLERA santcugatense los esperará con ansiedad. ■

Zaragoza CON'90 Y ROL
JORNADAS DE SIMULACION
21, 22 y 23 DE ABRIL
Lugar: Mixto 4, C/. San Vicente de Paúl
ORGANIZA:
Jolly Roger
COLABORAN:
Filius (C. J. Delicias)
El Espejo del Tiempo (C. J. Las Fuentes)
Grupo de Rol (C. J. Arrabal)
Grupo de Rol (C. J. Oliver).
Acies
PATROCINAN
Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza
Multijuegos
Joc Internacional
Diseños Orbitales
Alea
Taj Mahal
INFORMACION:
C. J. Torrero - C/. Jerez, 5, Tel. 38 39 73

1es Jornades
DE JOC DE ROL A ST. CUGAT
22-23 D'ABRIL - CASA DE CULTURA (ACCÉS GRATUÏT)
ORGANITZA: CLUB DE ROL ASAK
COL·LABOREN:

Con'90 Zaragoza

En medio de un gran ambiente se celebraron en Zaragoza los **Con'90**, donde se dieron cita clubs, jugadores y Profesionales del ramo (se podían contar los stands de Multijuegos, Taj Mahal y Joc Internacional).

Con varios partidas y torneos (Traveller, RQ, Cthulhu, Star Wars, con respecto a Rol y Kremlin y ASL en la modalidad de tablero), se quiso relanzar una vez más a la muy numerosa afición de Zaragoza, que, de la mano del club organizador, Jolly Rogers, degustaron un buen sabor de boca al término de su singladura a través del **Con'90**.

Rol en la Ludoteca de Mislata (Valencia)

Los más de dos mil asociados a la LUDOTECA DE MISLATA, han disfrutado de las demostraciones de juegos organizados por sus intrépidos monitores.

El día 21, como en otras ciudades, se hizo la presentación de *STAR WARS* a cargo de Gerardo y Vicens ("Kutu"), de *Ludómanos*, el flamante especialista del hobby en Valencia.

El Ayuntamiento de Mislata colaboró firmemente en la promoción lúdica, y se cuenta que habrá que crear un "portal", para que los valerosos aventureros puedan acotar su trayecto en plan peregrinación a ludómanos.

En Lérida

Alberto Sudía y Hector Alvarez han convencido a Joc Internacional para enviar un master a Lérida (Angel), en los días lúdicos (7 al 12 mayo) de la Residencia S. Anastasi.

Un apretado programa lúdico donde no falta la presentación de *Star Wars*, con partidas de *La llamada de Cthulu* y *Runequest*.



En Marbella

El club WALHALLA también presenta el STAR WARS en la semana cultural de su instituto, decididos a propagar la fiebre lúdica galáctica.

Estimados amigos:

Os enviamos el planing de actividades a realizar en la I.ª Fase de las Jornadas de Rol de Marbella.

(P.S. partida simultánea de Merp, Dungeons & Dragons, Star Wars, Cthulhu.)

En esta primera edición no vamos a incluir Los WARGAMES ni RUNEQUEST, debido a la falta de afición que hay en la zona pero pensamos incluirlas en próximas ediciones.

El STAR WARS que nos enviasteis es fabuloso, y ya nos hemos familiarizado con el juego, os damos las gracias y os agradecemos cualquier ayuda que nos podáis prestar para la proyección de estos juegos.

Gracias y un saludo.
WALHALLA



En las Corts

De Barcelona, para la segunda semanada de mayo, cuando esta revista esté en imprenta, apuestan con el, ya parece inevitable, *Star Wars y La llamada de Cthulhu*.

RANKING

En este ranking observaréis ciertos cambiosde los puntos otorgados se ha incrementado considerablemente, esto se debe a que participan en el ranking seis tiendas especializadas de España y próximamente más puntos de venta nos darán su puntuación. Por sí queréis más datos e aquí una muestra: la media de edad del votante es de 17 años, un 64% es menor de 18 años, un 6% de los votantes son mujeres (debe ser cierto que la gran revolución lúdica pendiente es el juego femenino), las mujeres jugamos poco y somos mas del 50% de la población.

JUEGOS DE ROL

Puntos otorgados: 5.04.980
Juegos puntuados: 28

1º	El señor de los anillos	974 =
2º	La llamada de Cthulhu	684 -
3º	Traveller	520 +
4º	RuneQuest	518 -
5º	Star Wars	483 +
6º	Advanced D&D	319 -
7º	Warhammer	258 +
8º	Dungeons & Dragons	224 -
9º	Paranoia	150 =
10º	Shadowrun	104 +

El gran cambio en rol se produce al sobrepasar Traveller a RuneQuest. Star Wars, en el momento de realizar el ranking hace pocos días que ha visto la luz, por ello, creemos que aun no está en la posición que llegará a alcanzar en el futuro. De todas maneras ha pegado un buen tirón.

Si vale la pena explicar por encima los extraños juegos de rol que aparecieron en nuestro querido ranking anterior. El AD KD es un juego de rol soviético, el Dungeons & Orazons es una variante rosa del clásico D&D, el Travelver es la versión Armenia de Traveller y el Megratraverver es la versión Azeria del Megatraveller. Una vez aclarado esto pasamos a nuestros siempre poco agradecidos juegos temáticos.

JUEGOS TEMÁTICOS.

Puntos otorgados: 2.308
Juegos puntuados: 39

1º	Blood Bowl	470 +
2º	Civilization	342 +
3º	Space Hulk	186 +
4º	Heroquest	162 +
5º	Circus Maximus	123 +
6º	Junta	100 +
7º	Pictionary	83 -
8º	Machiavelli	65 -
9º	Trivial	60 -
10º	Imperium Romanum	60 +

Sorprendente éxito de los juegos de Games Workshop, pese a su precio y a las dificultades de conseguirlos, están rompiendo los esquemas clásicos. Juegos ágiles, sencillos y vistosos, esta parece ser la receta del éxito. Por cierto, los que desconozcais el juego "Junz" estad tranquilos, pese a las profundas pesquisas realizadas nadie lo conoce.

WARGAMES

Puntos otorgados: 1.509
Juegos puntuados: 34

1º	Third Reich	210 +
2º	Squad Leader	181 +
3º	MBT	150 +
4º	Flat Top	124 -
5º	ASL	110 -
6º	NATO	100 +
7º	Serie Europea	78 +
8º	Air Force	70 +
9º	Siege of Jerusalem	70 +
10º	Russian Cpg	65 -

A vuestro amado Third Reich le han sentado bien las midificaciones del ranking, vuelve a ocupar el primer puesto. La lógica parece imponerse y el Squad se sitúa en un cómodo segundo lugar, seguido del promocionado MBT que entra con fuerza. Flat Top y ASL bajan ligeramente, se resituan diría yo. Quien si llega gloriosamente es NATO, ¡ya era hora!, diréis algunos y a lo mejor teneis razón y todo. El Siege of Jerusalem tiene toda la pinta de ocupar una plaza por ser novedad. Platoon y Gettysburg se van, pero como que son juegos guadalquivir, seguramente volverán cualquier día de estos. Por último, siguiendo con los juegos raros del anterior ranking debo explicar que: el Fiat Top es el Flat Top italiano del Mediterráneo, Gernsbur fue una pequeña batalla de la guerra civil americana, Ambusm, Air & Armar y Savad Leader son tonterías, y ya basta de cachondeo.

Hasta el próximo número cangrejos. Bye, Bye (veremos como transcriben esto).

II Encuentros de Bilbao

Organizado por el veterano club AVRES-BREST con la patrocinación de Bilbokit, se han conseguido tres días lúdicos, en un maravilloso palacete que albergó en su tiempo a unas lavanderías y que actualmente sirve de casa de cultura.

Estos intensos días de juego contaron con la entusiasta colaboración de los grupos Shoutherland Highlanders y Worldmakers, Buho Dorado, Keepers (leioa) y Fenris (Basauri).

Tambien se contó con intensas y ácidas críticas de algún ausente, pero por ausentes sus bravatas quedaron en agua de borrajas.

200 jóvenes, desde los doce años, se entregaron en cuerpo y alma a aprovechar cada minuto de juego, hasta conseguir vaciar de oxígeno los sótanos, e ir conquistando la planta baja, primer y hasta segundo piso.

Las caras sonrientes o preocupadas, las frentes crispadas en algunos momentos, las expresiones de victoria, demostraban que la ola rolística (¿o rolera?), está subiendo en Bilbao y se apresta a escalar las doctas aulas de la Universidad.

En este casi la de Deusto se hiergue señorial y severa precisamente frente a la tienda de Bilbokit en el otro margen de la ría. Aunque más bien es Bilbokit quien se estrenó hace año y medio para conquistar entre otros jóvenes a los de Deusto, y por esto está intentando inundar a nuestro país de los juegos de Joc Internacional, y especialmente los de Games Workshop, con unos Space Hulk y Blood Bowl magnificamente traducidos.

Todos los juegos estaban presentes, destacando los Campeonatos de Blood Bowl (patrocinado por Bilbokit), Kremlin (patrocinado por Joc Internacional), Cry Havoc (patrocinado por librería El Callejón) y Space Hulk (patrocinado por Bilbokit). Los premios fueron suculentos juegos y suscripciones de LIDER.

Un miembro de la directiva de Avrés-Brest, hizo un alto, el sábado día 28, para presentar alentadoramente el nuevo recien nacido STAR WARS. Joc Internacional asistió a la cita e indican que les maravilló el oir que "el juego que todos estabamos esperando ya lo podemos conseguir".

Una mesa redonda sobre juegos incidió en la participación de chicas en las partidas. De destacar tambien la demostración de figuras de plomo "napoleónicas".

Los asistentes auguran una buena perspectiva para el juego de rol, y no había dudas que todos esperan ya las del próximo año, aunque varios ya se citaban para el viaje a las JESYR 90 en Barcelona del próximo octubre.

II ENCUENTROS DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION DE BILBAO




EL TIO TRASGO PRESENTA:
"TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL"
HOY:
MASTERS INEXPERTOS
BUENAS, MIS QUERIDOS SOBRINITOS, HOY HABLAREMOS DE LOS RIESGOS DE JUGAR CON UN MASTER INEXPERTO.
©1989 ALBERT MONTEYS i HOMAR.
BUENO.... A VER.... OS ATACA UNA GARGOLA, AL ENTRAR EN EL PASILLO...
SIELOS!
DEJARMELA A MI!!
VA ARMADA CON UN...
QUE PONE AQUI?
UN...
BUENO, ME LO INVENTO
UN... UN... UN SACACORCHOS...
ES MIA!!
BOF!
UN SACACORCHOS?
BUENO, ATACA ELLA Y LE SUMO TRES POR...
NO, LE QUITO UNO POR DESTREZA...
LO DIVIDO, LO MULTIPLICO, NO, LE RESTO LA RESISTENCIA, NO...
QUE LIO SEÑOR!
ES MIA!
NOS ACLARAMOS?
BUENO... YA LO TENGO OS SECCIONA LA CABEZA!
ZAS!
CREO QUE LO HE HECHO BIEN PARA SER LA PRIMERA VEZ!! SI SEÑOR
NADA HOMBRE!! A PARTIR DE AHORA, CUANDO VAYAMOS DE CAMPAÑA, NI ARMADURAS, NI NADA!! PA LO QUE SIRVEN!
ERA MIA!!
PERO TIO!!
MENOS PEROS QUE TE PARTO EN DOS CON UN PALILLO DE ACEITUNAS!
QUEDA CLARO QUE EN EL ROL TODO ES POSIBLE!
AU REBUAR.
1

Genaro el fanzinero en Tarancón

Se gesta un nuevo fanzine y piden colaboraciones de "las personas que no tengan medios ni compañía para hacer un fanzine colaboren con nosotros mandándonos sus artículos, módulos, etc..." Trataré también de cómics fantásticos, el mundo de R.E.Howard. Esperan un alud de literatura lúdica para Bruno Roldán, c/ Miguel de Cervantes, 67, 2ºB, 16400 Tarancón (Cuenca), tel: (966) 11 11 39.



Knightmare de Cadiz

Intrépidos roleros que apostillan "dentro de poco tiempo empieza la pesadilla", lloran de su poco nivel en wargame, aunque dominan el Machiavelli. Sus desesperanzas se basan en que no tienen donde conseguir los instrumentos lúdicos necesarios. Aún así indican "desafiamos a cualquiera a una partida a *La Llamada de Cthulhu, Traveller, El Señor de los Anillos, Dungeons & Dragons o RuneQuest*".

Invitan a todo quien visite Cádiz a echar la partida, y a los residentes a incorporarse al Club. Os atenderá Juan Antonio Mancera Medina, Av. Cayetano del Toro, 5, 2ºA, 11010 Cádiz, tel: 25 65 66

Correo Imperial de Premià

Este "Correo" del nuevo grupo S.D.G. dedicado al wargame está a punto de llegar a nuestras manos, con sólo pedirlo a Carlos A. Pérez, Apdo. de Correos, 139, 08330 Premià de Mar de Barcelona.

Apuestan por las partidas por correo. En curso una de *Empires in Arms*. Anuncian su participación en las JESYR 90.



EL CORREO IMPERIAL

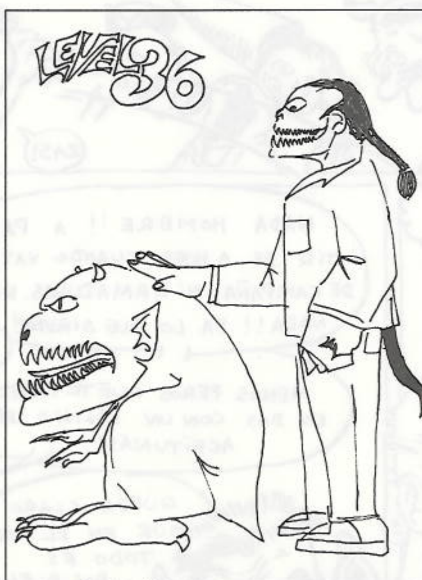
BISEMANAL DE GESTIÓN ARBITRAL: Nº 1. FEBRERO 1805. (C) BY S.D.G

VICTORIA FRANCESA

Mantua. (De nuestro corresponsal de guerra Monsieur Stendhal).
En esta zona de Italia se ha producido una batalla entre los ejércitos francés y austriaco. La victoria ha caído del lado galo y las bajas austriacas se cuentan por cientos. Tras esta derrota el deteriorado ejército austriaco queda en una difícil situación, ya que Kutusov y su ejército se encuentran aun lejos de poder enlazar con el archiduque Carlos. Por otro lado el ejército turco se ha reagrupado en Trieste y sus representantes diplomáticos han sido despachados con destino hacia París, con la misión de sondear posibilidades de paz ante Su Alteza Imperial Napoleón I. Se prevee una primavera caliente si tenemos en cuenta que la fogosidad de los respectivos [illegible] no se detiene ante la dureza invernal.

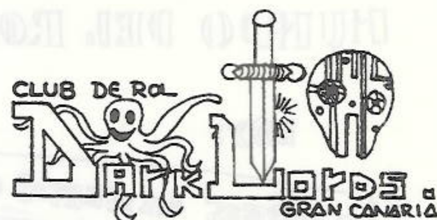
Nivel 36 en Córdoba

Una larga lista de juegos es el plan de trabajo de estos lúdicos cordobeses. No los dejemos en el tintero. Los encontrarás en: Jesús Córdoba Martínez, c/Algeciras, 7, 14013 Córdoba.



Raistlin en Albacete

Jesús Muñoz Lázaro "compañero de rol y wargames en Albacete", nos informa que con cinco años lúdicos a sus espaldas, desea contactar con otros clubs, lo encontraréis en el Tel: 967 - 22 57 75.



Dark Lords en Gran Canaria

Soy un club de rol y me llamo Darklords. Tengo dos añitos y vivo en Las Palmas.

Dentro de mi hay muchos entes corpóreos que juegan y se divierten mucho entre ellos mismos. Por ello quiero invitar a otros entes corpóreos de Las Palmas a que contacten conmigo pa 'juga' y esas cosas.

No admito entes femeninos (esto les mosquea y vienen más).

Mi dirección es:
Club de rol Parklords
Pablo Penáguilas, 103, 1ºC
CP 35102 Las Palmas G.C.

Posdata: Quiero salir en el Lider. Si hasta tengo un dibujito y todo eso.

ARMAGGEDON en Madrid

Somos un grupo de jugadores de rol de la zona Norte de Madrid, con más de un año de vida, jugamos principalmente a "D&D" y "AD&D" a parte de "Traveller" "Runequest" "El Señor de los Anillos" y "La llamada de Cthulhu".

Nos gustaría cartearnos con cualquier personas y/o clubs que se tercien nuestro nombre es ARMAGGEDON"y nuestra dirección:

Carlos A. Urgel c/Músicos, 16, 2ºC, 28070 TRES CANTOS MADRID

Tenemos local propio y contamos con 15 miembros, en aumento.

Agradeceríamos información sobre los demás clubs de rol en Madrid y provincia.

Se despiden los maniacos metakoblods esperando al fin del mundo.

Juegos Fatuos en Lugo

Este club ya se presentó en la últimas JESYR pero, preocupados sus integrantes por si no se había reparado en ellos, nos mandan información. De momento no disponen de local propio pero "rolean"como locos y aseguran tener un muy importante cargamento de juegos. La lista de a lo que juegan es, literalmente, la lista interminable.

Hacen un llamamiento a todos los aficionados al rol para que se pongan en contacto con ellos, escribiendo a Pedro J. Jiménez, c/ Dr. Gómez Ferrer, 19, pta 44, piso 15, 46010, Valencia.

Forgotten Warriors en Yecla



Anuncian a todo el mundo, y parte del extranjero, la creación de un nuevo club de Rol en esta, nuestra bella ciudad de Yecla.

Nos dedicamos única y exclusivamente a trocear orcos en Glorantha y a aniquilar sepias en Boston, aunque siempre estamos abiertos a cualquier otra sugerencia. Somos nada más y nada menos que los "FORGOTTEN WARRIORS", aunque casi casi los "Masoquist Warriors" (a private name).

Nos gustaría contactar con otros clubs de Murcia o de las cercanías de Aldebarán en la constelación de Tauro.

Nuestro club, si es que así puede llamarse consta de seis miembros: Rafa (señor rúnico y Guardián), Quico (Guardián), Salva, Pedro, Jesús y Garrudo (con oposiciones a masocas).

Nuestra edad oscila entre los 14 y los 528 años, aceptamos miembros de cualquiera de los tres sexos, no tenemos prejuicios (solo contra los negros, los chinos, los chicanos, los moros, los gitanos, los judíos y alguno más) y como se deduce en esta carta nuestras reuniones son verdaderas orgías.



NPC en Ripollet



AFFAIR: NUEVO CLUB DE ROL EN EL RIPOLLET (VALLÈS OCCIDENTAL)

MESSAGE: No hay nada más a hacer, el mal sigue avanzando. Incluso ha llegado hasta las estepas ripolletenses. El crimen ha estado perpetrado por una decena de grandullones esquizofrénicos que se pasan el día cerrados en casa jugando a estos endemoniados juegos de *"ninus"*. Son una *tribu*, una *secta*. Dominan todo tipo de armas, desde el sable laser hasta los garrotes, pasando por los revólveres, las *"recortadas"*, las ballestas, espadas y un largo etcétera de salvajes instrumentos. Además, pueden viajar por el espacio, el tiempo, y los planos dimensionales.

Con su brujería pueden convocar a los demonios más horribles y dominar la naturaleza.

Su líder es un poderoso pollito que llaman Kurgan. Este vino de las planuras frías y inóspitas del norte, más allá del bosque de los Pinetones.

Tanto el pollito como los secretarios son muy peligrosos.

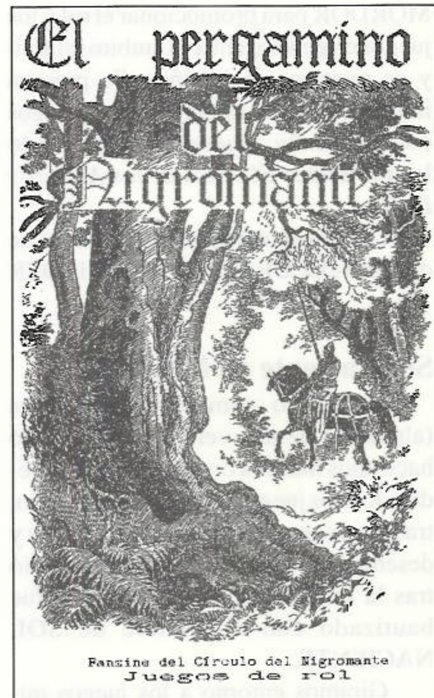
ANNEXE: He conseguido descubrir la dirección dónde se reunen para sus fines maléficos y dos de los teléfonos de los secretarios.

Albert Massò Crous, c/ Sant Lluís, 29 Ripollet 08291 (Barcelona), telf. 691 40 16 (93), Jordi Vasconcelos Boscà, telf. 691 45 92 (93)

P.D.: Parece ser que quieren mantener relaciones con otras sectas del país.

CONCLUSION: Exterminio inmediato y sin comtemplaciones.

Círculo del Nigromante



El Viernes 13 de Octubre de 1989 se constituyó legalmente el León la Asociación Juvenil de Jugadores de Rol "Círculo Del Nigromante", con razón social en:

c/ Santa Engracia, 11/2ºDcha. 24008 – LEON. La dirección y teléfono de contacto son: Alejandro Callejo, c/ Sampiro, 2, 4ºB, 24001 – LEON, Telf. 231333 (987)

El club está formado (por ahora) por chicos entre los 15 y los 20 años, y se dedica principalmente a los Juegos de Rol (como el *Star Wars, MERP, Cthulhu, D&D, RuneQuest*), y también a los juegos de mesa (*Titán, Machiavelli*). También publicamos un fanzine (*El Pergamino Del Nigromante*) que sale cada dos meses (en teoría).

FANDOM en Madrid

Este interesante fanzine es una condición que merece estar en manos de todos los amantes de su temática. En su número de febrero, nº 4, en su portada luce *El Señor de los Anillos* lúdico. Interesados: Miguel A. Martínez, Apdo. 53019, 28080 Madrid.

El Parto de EREBOR

"Bajo los auspicios de CLUB DE MORDOR, se ha formado en Pamplona un club de juegos llamado EREBOR.

Se trata de una iniciativa de CLUB MORDOR para promocionar el rol y los juegos en general entre el ámbito infantil y de menores de 16 años. Se procura introducir a los integrantes en juegos como *Cthulhu*, *Runequest*, etc, siendo los preferidos *El señor de los Anillos* y *D&D*.

La correspondencia a este club puede dirigirse a CLUB MORDOR (ver LIDER 14)

Sol Naciente en Málaga

Un grupo numeroso de amigos (alrededor de una veintena) se decidió hace unos meses a organizar un club dedicado a los juegos de estrategia. Por fin, tras largas semanas de investigaciones y desengaños, este objetivo se cumplió tras la inauguración del club, que fue bautizado con el nombre de SOL NACIENTE.

Giramos entorno a los juegos militares estratégicos, wargames. Sin embargo, entre nuestras filas también contamos con fanáticos de la simulación y el rol, por lo que nuestras perspectivas son bastante amplias.

Ante todo, he escrito esta carta para darnos a conocer, y para comentaros que, aunque creemos que Líder es una revista fabulosa, no estamos de acuerdo con la reducción de espacio dedicado a los wargames. De todas formas esperamos que Lider tenga pronto los mil deseadossuscriptores, a los que se acerca un poco mas tras nuestra suscripción.

Para cumplir con el ranking, damos nuestros votos a *El señor de los Anillos* y a *Las últimas batallas de Napoleón* (en juegos de rol y wargames respectivamente).

Reinos Olvidados en Algeciras

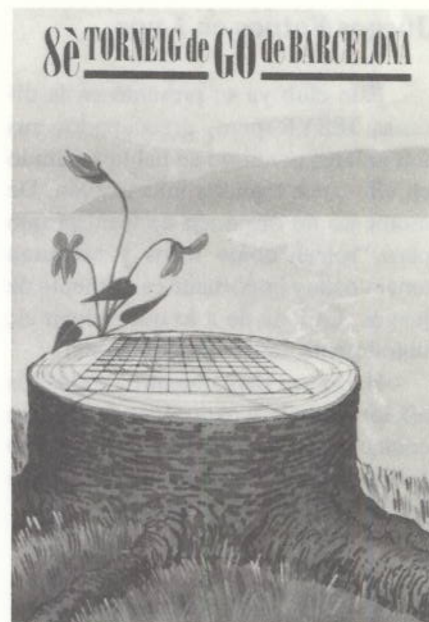
Este club está buscando logotipo, se pueden dar ideas y así lo veremos en algún próximo LIDER. Dirigiros a Luis Daniel García, c/Villa Palma, 10, 8ºD, 11203 Algeciras, Cádiz, Tel: 956 - 65 08 48.

El IV Protocolo en Barcelona

Macrojuego organizado desde el Casal de Joves del Barrio gótico de Barcelona, a todos los interesados en la experiencia realizada, c/Bòria, 17, 2º, 2ª, 08003, t: 310 39 89.

GO

El primer encuentro de GO - Barcelona se desarrolló en La casa del Mig, con una interesante exposición, que ha ganado nuevos adeptos a este milenario juego de estrategia.



Fokker

Presentado en Barcelona en ocasión de las JESYR 89, el playtesting público permitió seguidamente varias mejoras, tanto en su funcionamiento como en presentación, incluso si esta es modesta, pero ello permite un precio asequible a todo bolsillo.

Sería importante que se pudiera disponer de una colección de juegos económica, que relanzara la creación nacional.

Puedes encargar tu *Fokker* a través de Club Almogavars. *D&D* disponible en español.

En **Naipe** de Madrid les llegan demandas de toda España, al correrse la voz que disponen de los últimos *D & D básico* en español que quedan.

Si peregrinas de tienda en tienda, y llevas horas de teléfono persiguiendo el juego, aprovecha para conseguirlo cuando aún quedan unos últimos ejemplares.

Tienes la posibilidad de conocer este juego en lengua vernácula en esta tienda especialista, vanguardia de los juegos, que forma parte de la historia viva de la promoción de nuestro hobby (anuncio en pág. 14).

En los mentideros de la afición de Barcelona se hace correr de nuevo que se prepara la publicación del *D & D experto*, pero los generadores de dicha rumorología no han querido confirmarlo a nuestros investigadores.

D & D en portugués

En cambio una importante imprenta del país vecino se ha entusiasmado con el proyecto *D & D*. Esto puede animar a la **TSR** a asegurar su editor en España, decidiéndose por sus variados pretendientes.

Battletech

Se anuncia por parte de ***Jocs & Games - Diseños Orbitales*** la traducción de *Battletech*. Los entusiastas de Mazinger podran desarrollar sus aventuras. El traductor Joaquín Ruiz Echauri, esta espoleando sus trabajos para que salga publicado con celeridad.

Las novelas de la serie Battletech se publican por **Timun Mas**, que asegura una gran difusión a unos lectores ávidos sín fin.

Editores para rol

Al ser patente el auge del juego de rol, varios importantes fabricantes de juegos, y al menos dos editoriales de libros, se plantean si irrumpir en este sector del juego.

Los cientos de juegos existentes permiten ampliamente su incorporación. El mundo del hobby les recibirá con alegría y emoción.

Tambien es posible que se inicie un decantamiento a apoyar la producción nacional, cuestión que se hace cada día más necesaria.

Animamos a los creativos nativos a espolear sus neuronas. Por el momento se confirma la 2ª edición del premio de **Joc Internacional** a la creación de módulos (para *RQ* y *LLC*) en las próximas Jornadas. Parece que **Joc Internacional** está estudiando ampliar el premio a juegos de creación nacional, y a módulos de otros de sus juegos, como podría ser para *Stormbringer*.

Un playtesting público de un juego nacional se está preparando para las próximas **JESYR 90**, forma en que presentara su juego un conocido colaborador de **LIDER**.

Shadowrun

Arropado por las noticias del fulgurante éxito en U.S.A., con contínuas ampliaciones, este juego ciberpunk, ha iniciado los pasos para conseguir su publicación en español.

Diseños Orbitales se ha entusiasmado con repetir en nuestras latitudes el clamoroso éxito de Estados Unidos. El proyecto, ambicioso, planea simultanear el juego con el lanzamiento de los libros de aventuras que editará **Timun Mas**.

Traveller

El decano de la ciéncia ficción ha presentado su aventura **Kinunir**, que junto a la ampliación de información de 1001 personajes, amplia la gama de esta colección. La afición pide a gritos el **Megatraveller** y desde aquí los transmitimos para animar a los editores interesados.

STAR WARS

Con precisión matemática como si de un lanzamiento espacial se tratara, se disparó STAR WARS, que llegó a los puntos de venta y a su presentación simultánea en ocho ciudades el anunciado día 21 de abril.

5.000 STAR WARS se dirigieron veloces a satisfacer a sus ansiosos fans, la irrupción de color de los fotogramas del film, en sus páginas interiores, y su asequible precio, le destinan ha convertirse en un eficaz reclutador de nuevos adeptos al hobby.

En **Arte 9** y **Naipe** de Madrid, agotaron sus existencia en la primera semana. Desde **West End Games**, Ron Seiden, ya ha dado indicaciones para la segunda edición. El lanzamiento promocional ha ido acompañada de profusión de carteles, posters, trípticos y presentaciones.

De *STAR WARS: la guía* se anuncia su publicación para septiembre.

Glorantha

Nuevo suplemento para RuneQuest presentado en maqueta por Luís Serrano en los I Encuentros de Madrid, y que se anunciaba para Mayo.

Este volumen y el próximo, Genertela, previsto para septiembre, incluyen todos los materiales del Glorantha original, y además el libro de criaturas, con lo cual estos dos suplementos se convierten en una extensa documentación para los masters de RQ.

El rastro de Tsathogghua

El ritmo de aventuras se incrementa con los actuales módulos en tapa dura. *El rastro* se ha hecho esperar, pero estarán a punto de publicarse. Jordi Zamarreño está finalizando *Solo contra la Oscuridad* e inicia las grandes cam-pañas para el último trimestre.

Está anunciado *Cristal de Bohemia*, que incluye la aventura del mismo nombre de Eduard García, y *Les Gorges* de Xesca Guasp, ganadores del primer premio de creación de módulos de **Joc Internacional.** Su publicación animará a nuestros jóvenes masters a ultimar sus creaciones para la próxima edición del premio.

Lórien y Las puertas de Mordor

Sigue el ofrecimiento de las aventuras listas para jugar con *Mordor*, recomendables para los que se introduzcan en el juego, y se inicía el primer título de la información para campañas con *Lórien*.

Al ir avanzando el libro de reglas a conseguir sus diez mil ejemplares de difusión, se incrementa la presión para conseguir el *Rolemaster*. Antonio de **Arte 9**, incluso se ha ofrecido para traducirlo, pero nuestro redactor Pepe, director de la colección, no quiere realizar concesiones, y dice que no lo incluye en las previsiones del próximo año, ni para el 1992. El editor, es menos tajante, aunque afirma que "cuando lleguemos a los 15.000 *El Señor de los Anillos* vendidos, empezaremos a estudiar esta cuestión".

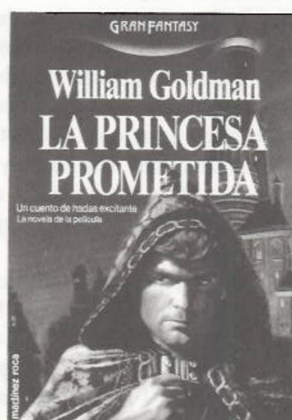
Ya lo sabeis, si quereis Rolemaster en castellano es cuestión basicamente de convencer a Pepe. ■

La biblioteca de Ankh-Morpork

por Alejo Cuervo. **Al parecer toda revista de rol (y materias afines) que se precie debe levar una sección de crítica de libros de fantasía y ciencia ficción (SF para los amigos), un poco por aquello de la coincidencia temática (pocos juegos de rol, si no ninguno, pueden encontrarse que no estén vinculados a estos géneros) y otro tanto porque se supone que un master esforzado puede encontrar nuevas y retorcidas ideas a través de la lectura. En realidad es todo mentira: los jugadores de rol suelen andar muy ocupados empollando la última modificación de la tercera ampliación del manual de combate en la que se aclara definitivamente cómo puede defenderse un enano desarmado de un clérigo que desde hace tres años no se cambia de sotana, y no les queda mucho tiempo para leer.**

No resulta difícil encontrar jugadores de La llamada de Cthulhu que todavía no saben quién era Lovecraft, y aunque un servidor sabe lo inútil que resulta luchar contra ciertas cosas, en esta casa somos así de espléndidos y desde estas líneas les ofrecemos una oportunidad de salvación a todas esas almas descarriadas que quieran hacer cultura. Bueno, debería decir subcultura, que ya se sabe que estas cosas no son serias. Pero eso es otra historia y debe ser contada en otra ocasión...





Un libro que merece una atención especial es *La Sombra del torturador*, de Gene Wolfe (Minotauro, 1350 ptas). Ambientada en un futuro muy, muy lejano, es básicamente una novela de SF, pero tiene estética de fantasía. La sociedad en cuestión está estratificada mediante un sistema de gremios, y para los personajes de la novela de tecnología es casi un recuerdo de otra época e indistinguible de la magia. El gremio de los torturadores ha conocido ciertamente tiempos mejores, y aunque ahora el número de sus aprendices ha menguado tanto como el fasto y la riqueza de sus celebraciones, sus maestros siguen entregados al oficio con orgullo, sabedores de que desempeñan una labor necesaria y honorable. *La sombra del torturador* es la historia de Severian, un joven que nunca olvida nada y que es iniciado en los misterios del gremio; debido a un pequeño problema de forma que no voy a revelar, se ve obligado a abandonar la institución que lo ha acogido desde su infancia y a ejercer su oficio por los caminos.

Decir que la escritura es virtuosa es dar una pálida imagen de las excelencias de Wolfe, uno de los mejores escritores contemporáneos. Los ambientes están elaborados lenta y concienzudamente, y los personajes forman un todo con los mismos, sin ese carácter de marionetas intercambiables tan común en muchas novelas de género. La única pega es que se trata de la primera parte de un total de 4 volúmenes concebidos como una obra única (cuya envergadura sólo puede vislumbrarse a estas alturas), y que el lector deberá esperar un tiempo la llegada de nuevas entregas. Con todo, en este caso resulta mucho más saludable practicar la paciencia que no picar con una de esas trilogías de algún mercenario de la pluma que tanto abundan de un tiempo a esta parte en nuestro mercado editorial. O también, en caso de que alguien la hubiera dejado pasar en su día, leer de una vez su *Soldado de la niebla* (Gran Fantasy, Martínez Roca, 1050 ptas), una fascinante novela de fantasía histórica cuyo desmemoriado protagonista comparte más de un rango con Severian... y, de nuevo, armarse de paciencia al descubrir que su segunda parte no ha sido publicada todavía.

Y continuando con Minotauro, que está demostrando una actividad sin precedentes en sus ya más de 30 años de historia, no puedo dejar de mencionar un clásico tan importante como *El hombre demolido*, de **Alfred Bester** (1300 ptas), que acaba de reeditarse. Es un policiaco en la que se sabe quien es el asesino desde el principio, pero que pese a ello mantiene toda la tensión narrativa de las mejores novelas de procedimientos de investigación criminal. La razón de todo ello es que la policía emplea telépatas, pero que el testimonio de los mismos no tiene fuerza legal; en la sociedad descrita por Bester, una persona que tenga intenciones de cometer un crimen (como en el caso del protagonista de la narración) parte de la base de que éste será descubierto, debiéndose preocupar exclusivamente de no dejar pruebas del mismo. Un auténtico *tour de force* dotado de la pirotecnia estilística característica de su autor, un hombre que se adelantó a su tiempo y que, a posteriori, ha sido considerado precursor de todas y cada una de los corrientes innovadores de la SF.

Otra novela importante de un autor que merece también el apelativo de clásico (siempre que se corra un tupido velo ante su producción más reciente con novelas y series fabricadas a medida como *El castillo de Lord Valentine*) es *Las máscaras del tiempo*, de **Robert Silverberg** (Ultramar, 695 ptas). Se trata de una de las mejores novelas que permanecían inéditas en castellano de su "época dorada", a la que pertenecen libros como *Muero por dentro* (Super Ficción), *Alas nocturnas* (Nebulae), *Regreso a Belzagor* (Super Ficción), *Tiempo de cambios* (Super Ficción) o *El libro de los cráneos* (Ediciones B). En ella se describe un apocalíptico final de milenio en el que un visitante del futuro es el causante de una escalada de violencia cuando ataca, casi se diría que por pura malicia, cada uno de los fundamentos de nuestra sociedad. Una espléndida reflexión sobre la racionalidad y el misticismo en la que Silverberg muestra de nuevo su capacidad de caracterizar personajes que son un reflejo de las inquietudes de nuestro tiempo. ■

Y bien, mis queridos corresponsales. Héteme aquí de nuevo en el puente de mando del consultorio, tras ser liberado de la sórdida mazmorra en la que me confinara mi ex-jefe, el Orco Francis, quien por cierto medita ahora sobre la futilidad intrínseca del mando en un calabozo, militar por supuesto. Desde aquí quiero expresar mi más ardiente felicitación a las tropas del Comando Sur de Solamnia quienes, tras invadir nuestro pequeño país (de una extensión parecida a la de Liechtenstein, y con unos 3000 habitantes) con 50000 solámnicos de élite, han conseguido derrocar al tirano Francis (y reponerme a mí en la jefatura del estado) al irrisorio coste en vidas de 3 solámnicos y unos 700 civiles. En estos momentos, Francis se halla en la capital, Solanthus, a la espera de que un tribunal le juzgue bajo las acusaciones de blanqueo de dinero negro, tráfico de influencias con la Reina de la Oscuridad y otros delitos extraditables.

Pero no hablemos de cosas tristes, y pongámonos con las consultas que durante este breve interregno se han ido acumulando.

El club **Los inmortales** de La Coruña pregunta qué pasa con la traducción de *Rolemaster*, puesto que quieren ampliar detalles de *El Señor de los anillos* (abreviado *SA*). Jarro de agua fría para ellos puesto que no se ha previsto traducirlo, y más teniendo en cuenta que la línea de *SA* no ha hecho más que empezar su andadura.

También manifiestan apuntarse a la idea de Daniel Verón, sobre publicar partidas comentadas. Nuestra opinión, ya expresada en un número anterior de la revista, es que poner algún ejemplo para clarificar puntos oscuros es una cosa, pero reservar un espacio para explicar batallitas no entra de momento en nuestros planes.

Por último preguntan si, a raíz de la salida de *SA*, se van a traducir más obras de Tolkien al castellano, pregunta que no debería dirigirse a ésta editorial sino a Minotauro-Edhasa que son quienes han traducido todo lo publicado hasta ahora. Sin embargo, no creo que sea aventurado decir que los planes de la citada editorial seguro que contemplan traducir todo lo posible. Ahora bien, como quiera que Tolkien murió ya hace algunos años, todo lo que va más allá de los primeros libros son fragmentos recopilados por su hijo Christopher. Así, son obras originales (y por éste orden), *El hobbit* y *El Señor de los anillos* como novelas 'per se', y *El silmarillion, Las aventuras de Tom Bombadil, Giles, granjero de Ham, Arbol y hoja, Smith de Wootton Major, El regreso de Beorhtnoth*; y otros que me dejo en el tintero son colecciones de relatos cortos, más o menos relacionados com la Tierra Media, y basados en notas dejadas por el escritor. La mayoría, por no decir todos, se pueden encontrar en España, ya sea en castellano o en inglés (esto último sólo me atrevería a afirmarlo de alguna librería muy concreta de Madrid o Barcelona).

José Antonio Calvo López, de Marchena, formula algunas preguntas sobre el *D&D (Básico)*. Aquí yo quisiera hacer un inciso y explicar a la sufrida parroquia que mi ex-jefe, el Orco Francis, en un ataque de buena voluntad digno de mejor causa, y ante el parón sufrido por la línea D&D, quiso meterse a redentor y publicó algún artículo de apoyo, uno sobre los asesinos (LIDER 1), y dos sobre los druidas (LIDER 2 y 4), extraidos del *AD&D (Avanzado)*. Estos artículos querían ser un parche mientras llegaba más material pero, como todos los parches, no han servido para gran cosa excepto para generar aún más dudas. Por tanto, yo recomendaría a aquéllos que jueguen al D&D que se ciñan a las clases de personaje de las reglas.

De todas maneras, hay preguntas que sí tienen respuesta: Contrariamente a lo que se afirmaba en el artículo de LIDER 4, los hechizos en el D&D tienen un tiempo de ejecución fijo, que es 1 asalto, ya sean de mago, de druida o de clérigo. Las armas suplementarias que pueden utilizar los druidas son dagas, dardos, cimitarras, hondas y lanzas, no pudiendo utilizar mazas ni látigos de armas.

Al subir de nivel, a los personajes les **baja** la tirada de impacto, puesto que tienen que tirar eso o más en 1D20 para impactar. Por tanto, si un guerrero de 1er. nivel necesita 11 o más (11-20) contra CA 6, al subir a 2º necesitará 10 o más (10-20).

Lamentablemente, no suministraremos más información sobre hechizos de mago o de druida de niveles superiores al 3º, puesto que en el primero de los casos ello compete al D&D Experto y en el segundo, no existen.

Pregunta de **Manuel Mata**, de Madrid (y unos amigos de la EUTI de la Politécnica), sobre *AD&D*: ¿Hay heridas que sangren? ¡Pues todas, mi querido amigo! Sin embargo, el sistema de combate hace abstracción de dónde tiene lugar la herida y su efecto exacto, puesto que todo ello está integrado en el concepto de 'puntos de vida'. De hecho, existe una regla opcional ampliamente utilizada que permite que un personaje que esté a -1 ó -2 puntos, si bien se halla incapacitado para el combate, pueda pararse la hemorragia por sí solo puesto que de lo contrario, iría perdiendo 1 punto adicional por asalto hasta llegar a -10, momento en el que fallecería gravemente.

Y, cambiando de tercio, los mismos de antes nos lanzan una pregunta sobre *Traveller*: Se pregunta cómo puede haber motores nucleares (de fusión o fisión) para los cohetes, puesto que no actúan según el principio de ación y reacción. Siempre que nos planteemos un juego de ciencia ficción debemos hacer abstracción de la realidad cotidiana y dar por sentado que el universo de juego se rige por unas reglas que no tienen por qué coincidir con las del universo real. Así pues, si las reglas lo dicen, ¡adelante!

Desafíos

* Jugaría por correo al *Russian Campaing* con aficionados de toda España dispuestos a sufrir las más humillantes derrotas en todos los frentes.

* Para formar un Club y contactar con Guardianes de *LLC* de toda España. David Ballesteros. c/. Versalles, 2, 8ºB, 28937 Móstoles - Madrid.

* Contacto con aficionados de Huelva para formar un club. Apartado de Correos n.º 343, Huelva. Queremos crear un local social.

* Contacto con amantes del *Rune Quest* para intercambiar aventuras. Luis Alberto Hita Rodríguez. c/. Gran Capitán, 10, p.3, 3ºB, 18002 Granada.

* Para jugar por correspondencia a *LLC* y *RQ*. ¿Alguien se dedica a ello?. Contactar con aficionados. José Manuel Bdo. Fernández. c/. Tnte. Fuentespila, 7, 2ºC, 39005 Santander. Tel. 27 78 64.

Mercadillo

* Cambio *El Señor de los Anillos, Los Woses del Bosque Oscuro, La Guía de la Tierra Media* y dados, todo de rol, por juego de *AH*. Cambio *Thunder at Cassino* nuevo por juego de *AH*. Cambio juegos *NAC: Vietnam, El Duelo de las Aguilas, La Legión, La Guerra de España*, todos nuevos y completos por juegos de *AH* u otras marcas. Interesados llamar al tel. 955/23 40 81 de 10 a 14 y de 17 a 21 h. Preguntar por Juan Carlos.

* *Siege of Jerusalem* 3.500 ptas, nuevo; *Diplomacy* 2.000 ptas, nuevo; *Civilización* 3.500 ptas, nuevo; *Raid of St. Nazaire* 2.000 ptas, nuevo. Preguntar por José Miguel, tel. 91/464 06 56 de 16 a 18 h. c/. Villafarcia, 20, 10D, 28011 Madrid.

* Vendo *Civilización* y *Squad Leader* en perfecto estado. Precio económico. Llamar (sólo noches): 91/ 269 41 86, Miguel. ■

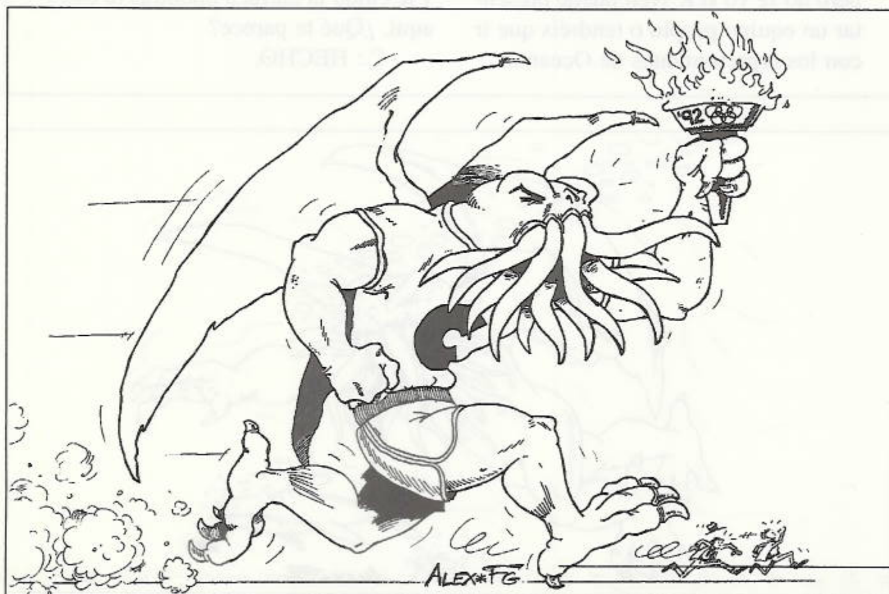
por Jordi Zamarreño

(...) James Wattson, intrépido investigador privado perteneciente al grupo **Cthulhubusters** *de Cincinatti, aceleró el paso mientras se acercaba al edificio del Registro Civil y de la Propiedad de Chicago. El guardia de la puerta intentó cerrarle el camino, solicitándole la documentación, pero se zafó de él murmurando: "Ministerio de Hacienda, servicio especial", riéndose para sus adentros al ver la cara de espanto que puso el pobre hombre ante tan macabra misión.*

Al llegar a la oficina B-4 del Registro Civil, entró con aire de suficiencia y se dirigió a la chica del mostrador diciéndole: "Señorita, pertenezco a la oficina del fiscal del distrito y estoy llevando a cabo una investigación muy delicada sobre un asunto de importancia vital. Necesito acceder al archivo de defunciones del año 1898 y sé perfectamente que normalmente haría falta una petición por escrito, pero he preferido venir en persona porque nos corre mucha prisa, y si el fiscal no tiene esos datos dentro de diez minutos telefoneará al alcalde, que se suele molestar mucho cuando recibe llamadas de ese tipo. ¿Verdad que será Vd. tan amable de buscarme los datos **ahora** *mismo?" La aterrada muchacha a punto estuvo de caerse al sacar de la estantería el enorme libraco, y cuando Wattson desapareció con su certificado exhaló un suspiro de alivio.*

Por último, el intrépido detective subió al segundo piso, despacho C-36, donde se hallaba el Registro de la Propiedad, y se dirigió cortesmente al empleado que le miraba hostilmente, acodado en la ventanilla: "Buenos días. Como recordará vine anteayer para poner a mi nombre la propiedad del 325 de Chalmers Avenue, que perteneciera a mi abuelo."

"Lo recuerdo perfectamente", dijo el burócrata, "y también recuerdo haberle dicho que el asunto no procede por cuanto no consta ni que su abuelo falleciera ni que hiciera testamento, por lo que deberá Vd. esperar los 25 años que marca la ley para que se le declare legalmente muerto, y entonces solicitar una declaración de abintestato a fin de que se resuelva el tema de la herencia. Vuelva Vd. dentro de un par de décadas, que tengo mucho trabajo." Dicho lo cual se dispuso a seguir con el complicado crucigrama que estaba rellenando. Pero Wattson, ni corto ni perezoso, le puso bajo las narices el papel que acababa de conseguir en el piso inferior al tiempo que le decía: "De eso nada, caballero. Tenga la bondad de examinar este certificado oficial, expedido por el departamento B-4 de este mismo edificio, donde consta que mi abuelo fue dado por muerto en el hundimiento del **Maine***, donde ostentaba el cargo de contramaestre, y donde se indica que tenía otorgado testamento a favor de sus descendientes, con la fecha que aquí señala, registrado en el Departamento de la Guerra, sección de archivos, folio 324." "¡Maldición, digo qué casualidad!", refunfuñó el funcionario. "A ver, déjeme verlo." Silencio sepulcral durante algunos minutos, al cabo de los cuales el burócrata emitió un suspiro reconociendo: "Parece que tiene Vd. razón, pero este tipo de cosas suele tardar un poco. ¿Por cierto, cómo dice que se escribe su apellido?" "Wattson con dos tes, como el apellido del Gobernador del estado, que por cierto es tío abuelo mío. Un hombre encantador a quien le obsesiona la eficacia de los funcionarios públicos. ¿Vd. no le conoce en persona?" "No, no, ni creo que tengamos interés en conocernos mutuamente. ¿Sabe qué?, como quiera que el asunto está bastante claro, aquí tiene su título de propiedad. Vaya a caja a que se lo sellen. Buenas tardes y recuerdos a su tío."*





Este pequeño entretenimiento tiene como objetivo ilustrar la consulta de **Emiliano Molina**, de Madrid, que no distingue muy bien entre Charlatanería, Elocuencia y Discusión. Pues bien, la entrada al edificio es un ejemplo de lo primero, la consecución del certificado es un ejemplo de lo segundo y la primera parte de la conversación con el funcionario es un ejemplo de lo tercero. La apostilla del tío abuelo es un ejemplo de Crédito, que nunca va mal en estas situaciones. Lo que es importante destacar es que la Charlatanería tiene una duración muy limitada y sirve para situaciones puntuales, la Elocuencia consiste en apabullar dialécticamente a la víctima y la Discusión requiere un toma y daca de argumentos y alternativas.

Después me pregunta cómo debería estructurarse una aventura de *La llamada de Cthulhu*. Normalmente hay una introducción para poner a los investigadores (y otra más extensa para el guardián) en antecedentes de lo que se plantea, una fase de investigación bibliográfica en la que se trata de adquirir conocimientos que permitan enfocar el tema lo mejor posible, y por último la fase investigativa en la que los personajes deberán medirse con el responsable o responsables de lo que está sucediendo. Si la fase anterior se ha desarrollado de forma concienzuda, los investigadores sabrán con qué es probable que se encuentren, y si la mejor táctica en ese caso será atacar frontalmente, llamar a los *marines* o salir corriendo. El resto depende de la suerte y del desarrollo de la aventura en sí. Por supuesto que este es un esquema clásico, que es el que adopta normalmente Chaosium en sus aventuras, pero cualquier módulo publicado en **LIDER** por mi compañero y sin embargo amigo Ricard Ibáñez te puede servir como modelo para otras estructuras más *freeform*.

Por último, se dice en las reglas que un psicoanalista puede curar la locura temporal, y se me pregunta si ello no es un contrasentido puesto que con el tiempo se

pasa. En efecto, se trata de una errata en el original inglés, que yo traduje literalmente y sin pararme a reflexionarlo. La locura **temporal** se pasa en un máximo de 1D10 días por lo que el Psicoanálisis (en el que hay que invertir 1D6 meses) sólo puede aplicarse a lo mejor a la fobia que pueda haberse contraido. La locura **indefinida** es la que se cura normalmente con el psicoanálisis o el internamiento en un manicomio (Je, je ...)

El club **Forgotten Warriors**, de Yecla, quiere saber qué es exactamente el mercado negro. En el contexto del juego representa una serie de contactos nada legales que pueden proporcionar material que no es de venta al público, como armas, explosivos, cualquier tipo de licor, etc. Yo no recuerdo ahora exactamente cómo es Yecla de grande, pero en Barcelona existen media docena de sitios donde, pagando, puedes conseguir cualquier cosa, y cuando digo cualquier cosa lo digo literalmente. Pues bien, en los EEUU de los años 20, y en las grandes ciudades, lo mim-mo.

Un cuchillo arrojadizo hace un daño idéntico al que hace el mismo cuchillo en combate cuerpo a cuerpo, pero sólo se le aplica la mitad de la bonificación por fuerza. Va muy bien tener algunos para evitar el cuerpo a cuerpo contra alguien que te doble en tamaño.

Un revólver del .38 no puede vaciar el cargador contra nadie en un sólo momento, porque los revólveres son armas no automáticas, que requieren accionar el gatillo para montar el percutor cada vez que se quiere disparar. Por tanto, un investigador de DES 12 podrá disparar una primera vez al inicio del asalto, si su revólver está cargado, desenfundado y apuntado, otra vez a DES 12 en la fase de cuerpo a cuerpo y por último a DES 6.

En la sección de noticias varias, destacaremos que acabo de entregar a maquetación *El rastro de Tsathogghua* y que acabo de ver las pruebas de imprenta de *Las sombras de Yog-Sothoth*, cuya portada mejora bastante respecto al original americano. El lunes empiezo *Solo contra la oscuridad* y os juro que esta vez nos leeremos los números de párrafo seis veces en lugar de tres, aunque tengamos que hacer horas extra.

Novedades **Made in USA** son un suplemento sobre el Arkham de los años 20, titulado *Arkham unveiled*, y más madera para el *Cthulhu now* con un suplemento titulado *At your door* que aparecerá allí sobre el mes de Abril/Mayo. Además, en Junio aparecerá (también allí) un suplemento sobre casas encantadas titulado *Mansions of madness*. Todo este material estará encastellano hacia el 92-93, si la autoridad lo permite y el tiempo no lo impide. ■

RIIIIIIIIIIIIING RIIIIIINNNNNNNNNNG

Yo: ¿Diga?

Cthulhu: ¿OIGA, OIGA? ¿ERES TU, INFORTUNADO MORTAL?

Y.: No, soy Juana la loca. ¿Qué tripa se te ha roto ahora?

C.: POR UN MOMENTO CREI QUE ME HABIA EQUIVOCADO. POR CIERTO, A VER SI APRENDES MODALES: ME PARECE QUE HACE TIEMPO QUE NO TE ECHAS UNA CARRERITA DELANTE DE MIS PERROS DE TINDALOS ...

Y.: ¡Tranqui, tranqui, que era broma! Es que me has pillado en mitad de un sueño con la Michelle Pfeiffer, y ya la tenía a punto de caramelo...

C.: LA OBSESION DE LOS HUMANOS POR EL SEXO OPUESTO DE SU ESPECIE ES ALGO QUE NUNCA HE ACABADO DE ENTENDER. DONDE ESTE LA REPRODUCCION POR GEMACION, QUE SE QUITEN OTRAS TONTERIAS. BUENO, AL GRANO. QUE ME HE ENTERADO DE QUE ESTAIS MONTANDO UNA ESPECIE DE FESTORRO PARA EL AÑO 92 EN BARCELONA, CON CARRERAS DE NATACION Y OTROS EVENTOS ACUATICOS, Y QUERIA SABER DONDE INFORMARME PARA APUNTAR AL EQUIPO DE R'LYEH.

Y.: ¿Festorro? ¡Ah, ya! Tú quieres decir la Olimpiada del 92. Pues no sé a quien dirigirte, porque esto lo lleva el Pascual Maragall, que es el alcalde, pero no sé yo si R'lyeh puede presentar un equipo propio o tendréis que ir con los representantes de Oceanía.

C.: ¿CON ESA GENTE? ¡NI HABLAR! NO SE SI SABES QUE R'LYEH ES UNA NACION SOBERANA E INDEPENDIENTE, LLAMADA A GRANDES DESTINOS EN CUANTO LAS ESTRELLAS ESTEN EN LA POSICION CORRECTA...

Y.: Sí, algo he oido, pero mientras tanto: ¿Tenéis comité olímpico propio y todo eso?

C.: PUES NO, PERO DE AQUI AL 92 SEGURO QUE PODEMOS IMPROVISAR ALGO.

Y.: Esta frase ya me la sé, y la he oido demasiado. ¡No nos faltaría más, con la locura que está representando la Olimpiada, que me volváis más loca a la gente! ¿Tú tienes idea de lo que tardo yo en llegar al trabajo por la mañana (cuando me dan pase de pernocta en el manicomio), todo y estar a 12 Km? ¡Tres cuartos de hora el día que la autopista va bien, y hora y media cuando hay follón!

C.: PERO MIRALO POR EL LADO POSITIVO: EL 93 OS VAN A DEJAR UNA CIUDAD HECHA UNA...

Y.: ... porquería, sí. Yo por suerte ya he pedido tanda de vacaciones para aquellas fechas, y me iré lo más lejos posible, para ver el follón por la tele y reirme cuando vea a la gente tirada en medio del atasco. ¡Mira, tengo una idea! Si consigues que te acepten la inscripción del equipo de R'lyeh, yo me voy para allá cuando tú te vengas, y te cuido la barraca mientras tú estés aquí. ¿Qué te parece?

C.: HECHO.



por Luís Serrano de The Fumbler Dwarfi

Ya estamos otra vez aquí, contestando a vuestras preguntas que cada vez son más. ¡Estamos completamente saturados! La verdad es que es una pena, pero ya hay que hacer una selección de las preguntas más interesantes por cuestión de puro espacio editorial. Y antes de nada debemos hacer una mención muy especial. En el número anterior, en la sección hermana de *Las Llamadas de Cthulhu* se hablaba de un fan del juego lovecraftiano que escribía desde Centroamérica. Hoy nosotros tenemos que saludar a unos fans muy especiales, que contra todas las adversidades juegan a RQ desde la Capital Federal de la República Argentina. Nos alegra enormemente que haya gente que pueda jugar simplemente con un RQ básico y pasárselo bien, usando su imaginación para rellenar los huecos dejados por dicha versión básica y con un entusiasmo que ya quisieran para sí muchos roleros de esta madre patria. Desde aquí nuestro saludo y nuestra admiración para Guillermo y sus chicos.

Y las primeras preguntas que tenemos que contestar son las de Esteban Cuende, de **Barcelona**, que nos asaetea sin piedad con ¡12! cuestiones. Contestaremos alguna y, por motivos de espacio, el resto tendremos que contestarlas por medio de misiva personal. Empieza Esteban preguntando: **¿un personaje que usa la hechicería puede aprender a usar magia espiritual?.** Pues sí, como poder puede, pero no parece lógico que le interese mucho, ya que ambos sistemas mágicos varían totalmente en cuanto a la percepción del Universo por parte de la persona que los emplea. Si se quiere dar verosimilitud al personaje dentro de la campaña, sobre todo si ésta es gloranthana, dicha situación no debería ni siquiera salir a la luz salvo en casos muy concretos. Por dar un ejemplo más práctico, ¿te imaginas a Raistlin usando una magia derivada de invocar a los espíritus de los antepasados de una tribu de indios primitivos? **¿En qué consiste exactamente Ceremoniar?** Pues hombre, yo no lo he hecho nunca, pero me imagino que debe consistir en una serie de gestos, de oraciones rituales, y de cánticos místicos destinados a crear el ambiente adecuado para que los conjuros tengan mayores posibilidades de éxito. Naturalmente, los conjuros puramente ceremoniales tendrán sus propias oraciones, cánticos y ritos. **¿Podrías explicar mejor lo de la CAR en cuadrúpedos?** Esta es una regla necesaria por que si no los pobres caballos quedarían rendidos antes de dar un paso con sus jinetes. Pero yo creo que en *RQb* la cosa está lo sufientemente bien explicada. Cojamos un caballo medio; en las reglas se dice que en la Tabla de Equivalencia de TAM se localiza el TAM equivalente a la FUE de la criatura (en este caso 32) y se dividen por tres los kgs. que aparecen en la fila correspondiente (en este caso entre 400 y 435, lo cual podemos dejar en una media de 418). 418/3= 139 PF. ¿OK? Bien Esteban, estas son algunas de tus preguntas contestadas. Espero que estes satisfecho con las respuestas.

Luis David García, de **Algeciras**, nos pregunta: **¿Cuanto se tarda en pedir una Intervención Divina? ¿Si te dan un golpe o te hacen daño pierdes la concentración y has de empezar de nuevo?** Verás Luis David, yo creo que la Intervención Divina es algo tan especial y tan costoso para el jugador, y es tan excepcionalmente raro que tenga éxito, que al valiente que quiera intentarla se le deben dar todas las facilidades. Se pueden buscar golpes de efecto; imagínate a un iniciado del Toro Tempestuoso rodeado por broos, con sus amigos caídos y herido por todos lados. En teoría, los broos se le podrían echar encima sin dejarle decir ni mú. Pero nuestro héroe se levanta, su atronadora voz llega hasta los cielos pidiendo al poderoso toro berserk su ayuda para derrotar al sucio Caos. En eso no tarda mucho, apenas unos segundos: "¡Oh Toro Tempestuoso! ¡Escucha la voz de tu siervo! ¡No dejes que el asqueroso cieno de Thed penetre en el lugar sagrado de los que tanto tiempo han venerado tu nombre!...etc." Durante unos segundos todo queda en silencio. Los broos, al oir el nombre del dios que destruyó al Diablo dudan (¿recuerdas que caras ponían los orcos cuando Boromir hacía sonar su cuerno, a pesar de su superioridad?). Podrían hacer pedazos al humano que tienen ante sí, pero el miedo penetra en sus cuerpos. ¿Será posible que éste tio pueda invocar el poder de la furia berserk asesina del Caos? Las nubes ruedan por el cielo, y el trueno suena en la lejanía mientras nuestro héroe quema sus cartuchos. Ruedan los dados en el tablero. ¡03! Lo logró. Un rayo cae sobre el humano, pero en vez de carbonizarle, le hace crecer, le cura. Su enorme espada se llena de un fuego azul del que salen chispas en todas direcciones que atraviesan a los broos. Estos chillan de terror y los que no tienen la suerte de morir, huyen despavoridos locos de miedo sabiendo que nunca podrán escapar a la locura de saberse perseguidos por el Dios Berserker. Y si todo se hubiera quedado en agua de borrajas..., pues los broos hubieran cenado bien esa noche. Pero siempre se debe dar a la Intervención Divina la posibilidad de que salga adelante, ya que no se trata de un simple conjuro, sino de la intervención directa de un dios, y eso no es como para tomárselo a broma. Simplemente con que el dios escuche la plegaria, independientemente de que la conceda o no, su devastadora presencia se debe hacer notar en el lugar en cuestión, y eso de seguro que paraliza cualquier cosa que se esté llevando a cabo en ese momento en las cercanías de nuestro héroe. Por eso no se dan en RQ reglas detalladas de tiempo en las Intervenciones Divinas. Más preguntas. **¿Un Dios podría matar a un enemigo porque un iniciado se lo pidiese mediante Intervención Divina? ¿Si una persona pidiera una Intervención Divina para matar a un enemigo iniciado de otro dios, este último dios intervendría para salvar a su fiel?** La respuesta a la primera pregunta es que depende del dios. Dudo mucho que Chalana Arroy, diosa de la curación, pudiera matar a nadie, ya que se sale de su "divina jurisdicción" (recuerda que un dios sólamente puede intervenir en sus parcelas de influencia y para resucitar a fieles caídos). Pero no creo que el Toro Tempestuoso pusiera muchos reparos al tema, por no hablar de Yelm, Orlanth, Humakt (dios de la muerte) o Zorak Zoran, por ejemplo. Eso sí, los procedimientos serían diferentes. Orlanth se los cargaría con un cegador rayo procedente de una negra nube, mientras que Yelm utilizaría una Lanza Solar a lo bestia, y Zorak Zoran emplearía su delicado martillo de troll gigante. En cuanto a la segunda cuestión, la respuesta es no, a no ser que el segundo iniciado contrarrestara la Intervención Divina del primero con una propia, y que su dios estuviera en condiciones de repeler el ataque (a juicio del Master queda si Uleria podría salvar a una de sus "chicas" del tremendo asalto del hacha gigante de Babeester Gor, p.ej.). Más cosas. **¿Cuanto tiempo tardará la persona que ha sido empalada en intentar sacar el arma de su cuerpo?** El mismo que tardaría en hacerlo la persona que le ha empalado, es decir, 3 MR, y de no conseguirlo, en el MR-10 de cada asalto sucesivo. **¿Cuanto tardará la persona atacante en hacerle el mismo daño del empalamiento a su víctima?** Entiendo que quieres decir que después de hacer el daño normal de empalamiento, el atacante no intenta sacar el arma, sino que la remueve en la herida intentando causar más destrozos. Pues lo hará en el momento normal de su ataque cada asalto, pero el daño que causará no es el de empalamiento, sino EL NORMAL DEL ARMA. Para este tipo de gente cruel y abusona, es necesario recordar que se les considera blanco indefenso a efectos de ataque por parte de un tercero, mientras manejan el arma empalada. Por último, nos pregunta Luis David, **¿Si tu padre es shamán o sacerdote, tú puedes serlo aunque no cumplas los requisitos?** Si tu padre fue shamán, tu podrás ser ayudante de shamán sin cumplir los requisitos exigidos a éstos con solo tener un modificador de magia positivo (tráfico de influencias), pero para ser shamán deberás pasar las pruebas como todo hijo de vecino. Si tu padre era sacerdote, recibes experiencia previa de sacerdote y magia más avanzada que la de los iniciados, pero si quieres llegar a ser sacerdote de verdad, tendrás que pasar las pruebas correspondientes. Si tu padre era hechicero, quedas automáticamente admitido como aprendiz sin hacer examen alguno, pero para ser adepto tendrás que probar tu valía. Así, como en la vida real, los hijos de los personajes influyentes tienen más facilidades a la hora de obtener una oportunidad, pero a la postre, si quieren llegar a algo, tendrán que demostrar su valía de todas maneras.

Y así llegamos a Santiago Antoñanzas, de **Madrid**, que nos bombardea materialmente a RuneConsultas. **¿Dura lo suficiente un conjuro de *Santificar* para que un sacerdote pueda recuperar el uso de los conjuros divinos reutilizables gastados? ¿Se pueden realizar otro tipo de ceremonias en el área santificada, asociadas a un santuario de cualquier tamaño?** A la primera pregunta, es necesario contestar que no es cuestión de tiempo; los conjuros divinos SOLAMENTE se recuperan

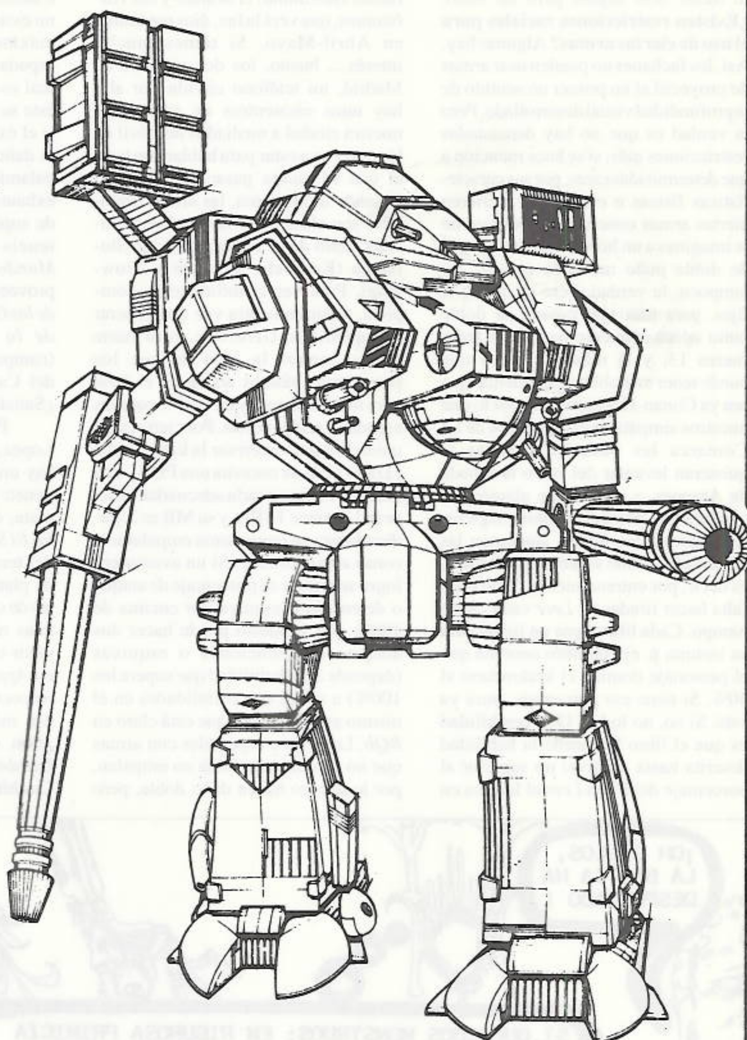


en un templo del dios en cuestión, no en un área santificada, y aún así no en todos los templos se dispone de todos los conjuros. En las capillas, por ejemplo, además del de *Adorar...*, sólamente se dispone de otro conjuro divino, descrito para cada dios. Y en los templos menores, uno sólo puede obtener los conjuros especiales de la religión, y no los comunes. La respuesta a la segunda pregunta es un rotundo y sonoro SI. Uno puede celebrar cualquier tipo de ceremonias en un área santificada, incluido el conjuro de *Adorar...* **¿Es lícito incrementar la PER de un PJ un pto. cada año por medio del conjuro *Adorar a (Deidad)*?** Por supuesto que sí, pero recuerda que la ganancia no es automática, sino que se ha de hacer la tirada correspondiente. Recuerda también que así un iniciado puede ganar 1 pto. de PER al año, ya que solo hay un día de gran fiesta del dios; pero en Glorantha, raro es el dios que no tiene un día sagrado cada estación, y los sacerdotes pueden hacer estas tiradas de ganancia también en esos días, por lo que podrían ganar hasta 5 ptos. de PER al año; claro que las tiradas no siempre salen bien... Si usas este sistema, olvídate de la abstracción que supone dar un pto. de PER cada tres años a los iniciados, y uno al año a los sacerdotes. ¡Que no te pidan el pto. adicional a los tres años despues de hacer tiradas de experiencia en PER anuales! Pasando a otra de tus consultas, los conjuros de curación y los *Primeros Auxilios* evidentemente al curar el daño en localizaciones, curan también los PG generales pérdidos en virtud a ese daño localizado. Parece lógico, ¿no? En cuanto a lo de si un hechicero puede usar o no magia espiritual y/o divina, creo que ya está contestado más arriba. En *Dioses de Glorantha* se pueden encontrar algunos casos particulares, pero en general las cosas son como ya hemos comentado. **¿En qué medida afecta a un PJ de TAM pequeño (hobbit) combatir con uno de tamaño mayor (TAM 14-15)?** Pues posiblemente atacará después el más bajo al tener peor MR-TAM, y al utilizar probablemente un arma más corta, lo cual ya es una desventaja. Adicionalmente, si consideras que la desproporción es muy grande, puedes hacer lo que se dice en la descripción de los gigantes cuando se hace referencia al combate entre estos seres y los humanos normales, es decir, que éstos últimos

tiren las localizaciones con 1D10 en lugar de 1D20, pero yo no lo haría en el caso de un hobbit y un humano de TAM hasta 16, ya que tampoco tiene que saltar tanto el pobre halfling como tú dices. Son bajitos pero no tanto. **¿Existen restricciones raciales para el uso de ciertas armas?** Algunas hay. Así, los fachanes no pueden usar armas de proyectil al no poseer un sentido de la profundidad visual desarrollado. Pero la verdad es que no hay demasiadas restricciones más; sí se hace mención a que determinadas razas, por sus características físicas o culturales, prefieren ciertas armas concretas. Dices que no te imaginas a un hobbit con una espada de doble puño más alta que él. Yo tampoco, la verdad. Pero es que si te fijas, para usar una espada de doble puño adecuadamente hace falta tener fuerza 13, y la máxima fuerza que puede tener un hobbit (suponiendo que sea ya Conan-Hobbit) es 12, por lo que nuestros simpáticos compañeros de La Comarca las pasarían canutas si quisieran levantar del suelo la espada de Aragorn, a menos que alguien les ayudara por procedimientos mágicos. En cuanto a los libros, aumentan las habilidades como si fueran profesores, es decir, por entrenamiento. Y no hace falta hacer tiradas de *Leer* cada cierto tiempo. Cada libro tiene un listón para su lectura; p. ej., tal libro necesita que el personaje domine el kralorelano al 50%. Si tiene ese porcentaje, pues ya está. Si no, no lo lee. Otra posibilidad es que el libro le enseñe la habilidad descrita hasta un nivel no superior al porcentaje del PJ en *Leer* el Idioma en cuestión (y, por supuesto, no superior a las posibilidades intrínsecas del propio escrito). En cuanto a cuales son las familias idiomáticas de Glorantha, Santiago, te remito a nuestro suplemento *Glorantha, el Mundo y sus Habitantes*, que verá la luz, dios mediante, en Abril-Mayo. Si tienes mucho interés..., bueno, los dos vivimos en Madrid, mi teléfono circula por ahí, hay unos encuentros de roleros en nuestra ciudad a mediados de Abril en los que voy a estar para hablar con todo el que se quiera pasar por ellí, etc. Pasando a otro tema, las armas orientales son clásicas de la culturas orientales, tanto de la Tierra, como de Glorantha (Kralorela, Vormain y Trowjang). Para ver la información completa, tendremos otra vez que esperar al suplemento *Genertela*, pero hazte más o menos la idea de que los porcentajes básicos andan en el 30% para los shurikenes y en el 25% para las espadas y armas cortas. Por cierto, para quien le pueda interesar la katana hace 1D10+1 PD, se necesita una FUE y una DES de 11 para usarla adecuadamente, pesa 1.5, tiene 14 PA, y su MR es 2, pudiendo usarse como arma empalante o como arma cortante. Si un aventurero logra aumentar su porcentaje de ataque o detención o esquiva por encima de 100%, por supuesto puede hacer dos ataques o detenciones o esquivas (depende de la habilidad que supere los 100%) a mitad de posibilidades en el mismo asalto; parece que está claro en *RQb*. Los éxitos especiales con armas que no son de acometida no empalan, por lo que no hacen daño doble, pero obtienen un Empujón Especial, lo que a veces resulta casi tan dañino o peor (los acantilados son malos sitios para pelear, así como los coliseos cuando a uno le arrinconan contra una pared). Cuando el ataque de empalamiento es un éxito crítico, el daño realizado es el máximo posible. Supongamos una espada corta que empala; el daño normal es 1D6+1, por lo que al empalar éste se dobla y se lanzan 2D6+2. Pero si el éxito es crítico, no se tiran dados, el daño es el máximo posible del empalamiento: 14 PD. Y por fin (me dejas exhausto, Santiago), la programción de suplementos es *Apple Lane* (ya lo teneis disponible), *Glorantha, el Mundo y sus Habitantes* (en vuestros proveedores), *Genertela, Encrucijada de las Guerras de los Héroes*, *El Abismo de la Garganta de la Serpiente* (campaña gloranthana en las cavernas del Caos), y el *Libro de los Trolls*. ¿Satisfecho? ¡Buf!

Por último, tenemos a Ignacio Lopez, de **Madrid**, que nos pregunta si hay un sistema monetario en *RQ*, y si tienen un valor distinto las monedas de plata, oro, etc. Pues claro que existe. En *El Señor de las Runas*, se habla algo del tema. En Glorantha, las monedas de plata son los peniques normales, y las de oro suelen valer 20 de plata. Hay unas monedas de bronce y cobre de valor inferior (1/10 de las de plata), y en *Apple Lane* se cuenta algo más al respecto. Pero en Glorantha, la gente usa más el trueque que la moneda. **¿Son compatibles los conjuros de *Dardo Veloz*, *Cuchilla Afilada* y *Cuchilla Ignea*?** A mi me parece que tus jugadores están abusando. No es que no sean compatibles, es que se usan en armas diferentes. No se dice específicamente, pero se entiende que *Cuchilla Afilada* sólamente se usa en las armas de CUERPO A CUERPO, y no en las de proyectil. Y desde luego, *Cuchilla Ignea* solo se usa en las armas CUERPO A CUERPO, ya que hay otro conjuro llamado *Flecha Ignea* que produce ese efecto en las armas arrojadizas (y que además es incompatible, tal y como se dice en su definición, con el *Dardo Veloz*). ¡Que no te timen tus jugadores con los hombres-lobo! Otra cosa son los *Aumentar Daño* de los hechiceros, que valen para todo. Las ballestas repetidoras funcionan igual que los arcos; es decir, un tipo de DES 12 dispara dos saetas, en el MR-3, y en el MR-9 (sigue necesitándose volver a apuntarla, que la saeta entre en su lugar, etc.). Y por fin, por supuesto que los dos ataques de un arquero en un mismo asalto pueden llevarse a cabo sobre dos blancos distintos; si te sientes especialmente duro puedes penalizar al segundo ataque si consideras que el arquero tiene que cambiar de posición totalmente para realizarlo.

Y hasta aquí, las RuneConsultas de este número. Nos quedan muchas preguntas en el tintero. O bien las guardaremos para otro número, o bien las contestaremos en carta privada. Pero es que estamos desbordados. Y nos encanta. Seguid escribiendo. Y los que tengais algún tipo de artículo describiendo una ayuda para el juego, no dudeis en remitirlo. Hasta la próxima...



¡2 TIENDAS!



Gran Via C. C., 519
08015 Barcelona
Tel. 254 67 50



"PEDRALBES"
Tienda n.° 26
Av. Diagonal, 609 - 615
Tel. 419 06 74

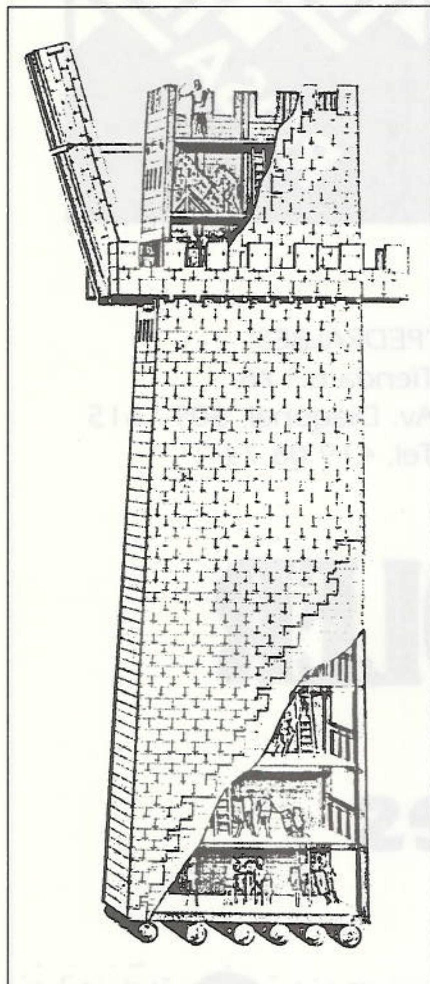
BILLARES SOLER

Jocs i Coses



EL SITIO DE JERUSALEN

Por Fernando Gil de Alter Ego

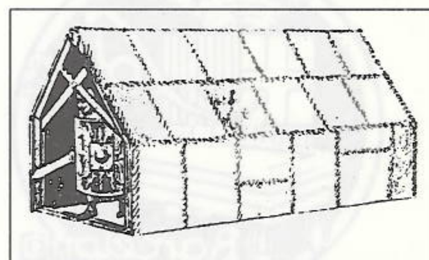


Tras la desclasificación de juegos como "Alexander the Great" o "Caesar in Alesia", los aficionados al "wargame" de tablero de época Antigua nos habíamos quedado limitados a esporádicas apariciones de batallas en revistas, o a la siempre difícil adquisición y difusión de juegos editados en el extranjero y sin traducción. Es por ello que "Siege of Jerusalem" es doblemente bienvenida, ya que por una parte une a la calidad del producto, habitual en "Avalon Hill", la reaparición de un tema y un período histórico sorprendentemente ignorado hasta ahora.

EL MARCO HISTORICO GENERAL

Entre dos de los períodos más característicos de la Historia de Roma, el de la "Pax Augusta" y el de la "Edad de Oro", dentro de lo que se ha convenido en denominar Alto Imperio, hay una serie de acontecimientos que suponen el agotamiento de una forma de poder y su cambio en medio de importantes convulsiones internas, la guerra civil, y externas, las rebeliones de bátavos y judíos. Es el momento del cambio en la cúspide del poder romano, cuando la dinastía Claudia da paso a la Flavia, y Nerón a Vespasiano y Tito. Personajes estos últimos que, merced a sus éxitos en las campañas contra germanos y judíos, no sólo pacificaron el Imperio, sino que aglutinaron en su derredor los resortes de poder necesarios para asumir el gobierno.

La rebelión judía, con unas importantes raíces socioeconómicas e ideológico-religiosas, y que dio origen a un estado independiente, desgajado del Imperio, entre el año 67 y el 70 d. de C.; nació de una forma brusca y violenta ante la corrupción e ineptitud de determinados administradores romanos (Alvinus, entre los años 62 y 64; y Florus, 64 y 66). Pero si bien es verdad que un acontecimiento puntual, como lo es la ubicación de una estatua de Nerón en el Templo (monoteísta, no lo olvidemos) para ser adorado como dios, o la obligación de tributar a la hacienda imperial, pudo suponer la gota que colmaba el vaso de la paciencia judía, tampoco lo es menos que la rebelión, larvada desde hacía tiempo, pudo mantenerse y encauzarse hacia una forma de gobierno independiente, gracias a la existencia de un grupo organizado y decidido, los celotes (fanáticos religiosos en su significado arameo), que permitieron la implantación de una forma de gobierno basada en la ley judía y con el Sanedrín, como máxima expresión.



En todo el proceso Jerusalén será la pieza clave, por su simbolismo y su importancia económica. No en vano, allí se originó la revuelta, el 19 de junio del año 66 d. de C.; y hacia allá se dirigían las tropas de la XII Legión de Antioquía, al mando del gobernador Gallus, en la creencia de que su caída sería la del resto de la resistencia. Poco preparado militarmente y dispuesto a ganar laureles con prontitud, decidió atacar en masa por la zona norte de la ciudad. Pero, frenado primero en la ciudad nueva por los celotes y acosado después por las frecuentes salidas de los judíos, no tuvo otro remedio que ordenar la retirada. Su derrota supuso para Roma la pérdida de 6000 hombres y todo el equipo de asedio, y una fuerte humillación.

Cuando las noticias llegaron, y ante el temor de que el conflicto se generalizará, Nerón reunió bajo el mando de Vespasiano a tres de las mejores legiones del Imperio: la V Macedónica, la X Fretensis y la XV Apollinaris. Tal acumulación de fuerzas animó a Vespasiano a tomar el poder (ya bastante cuestionado), circunstancia ésta por la que su campaña contra los judíos se dilataría más de lo previsto.

Finalmente fue su hijo, Tito Flavio, luego emperador, a quien se le encomendó la tarea, no sin antes ser reforzado con una nueva legión, la XII Fulminata.

El sitio de Tito, mucho más metódico que el de Gallus, se planteó en cinco "rounds", que en el juego quedan claramente difinidos, de poco más o

menos un mes. El primero consistió en la toma de la ciudad nueva y la tiropeana; el segundo se completó con la construcción de una rampa que permitiera el acceso a la fortaleza Antonia; el tercero en la conquista del bastión y del Templo; y finalmente el cuarto y quinto se completó con la ocupación y desalojo de los defensores de la alta y baja ciudad y la ciudadela de David.

Con la ciudad perdida, los rebeldes se refugiaron en las fortalezas de Machaerus, Herodión y Massada, desde donde lograrían prolongar la guerra dos años más.

El resto, la segunda diáspora judía (la primera fue bajo Nabucodonosor en el 587 a. C.), la esclavitud y el circo para los rebeldes; y el arco de triunfo de Tito, los laureles de emperador y el restablecimiento de la unidad perdida para los romanos. Es otra historia y debe ser contada en otra ocasión.

EL JUEGO

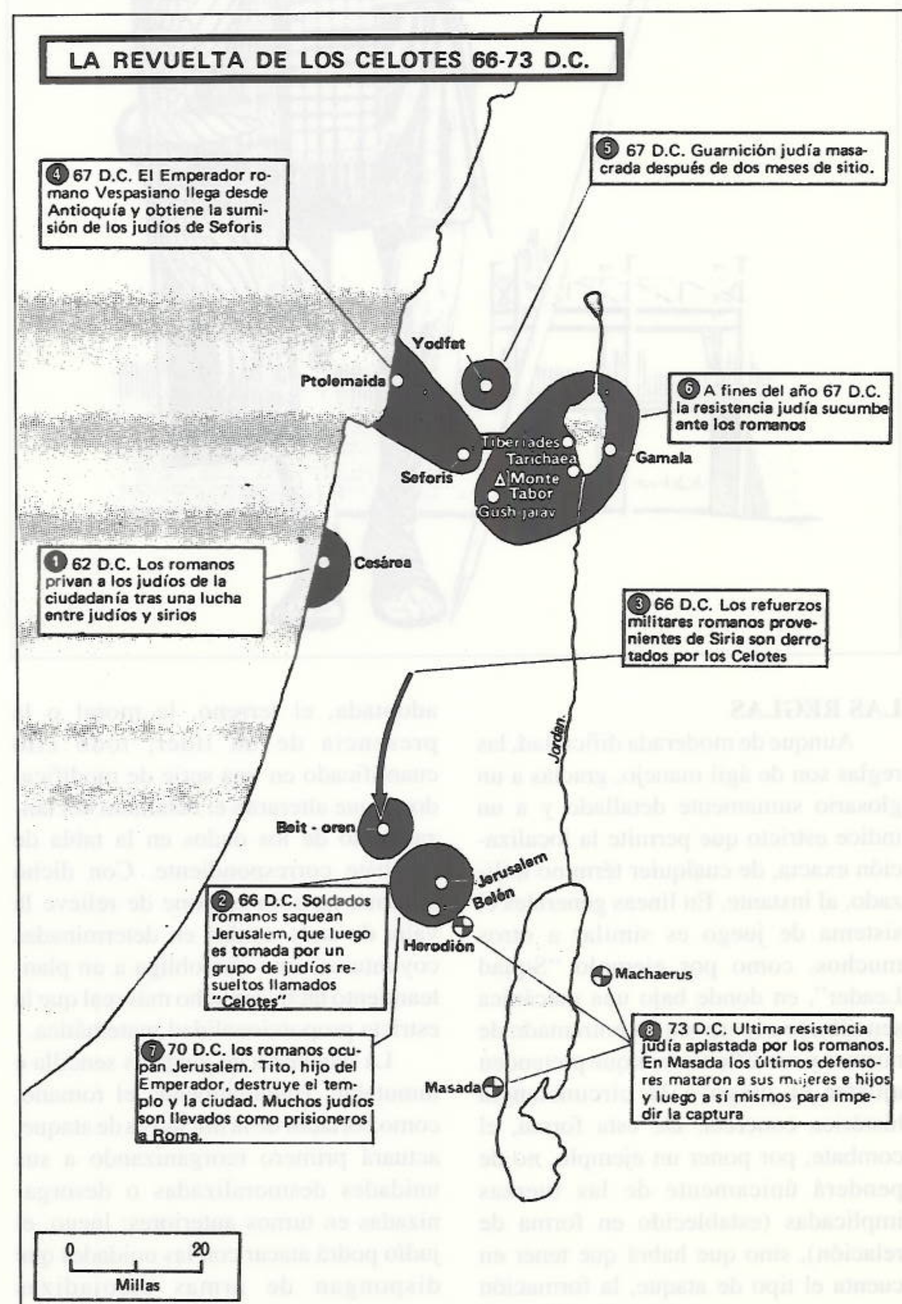
Editado por "Avalon Hill" a finales del año pasado, tiene en el prolífico Donald Greenwood (autor de "Third Reich", "Russian Campaing" o "Squad Leader", entre otros), una nota de calidad garantizada.

"Siege of Jerusalem" simula la campaña de Gallus, gobernador de Siria, llevada a cabo en noviembre del año 66 d. de C.; y el sitio de Tito, en aquel momento hijo del emperador Vespasiano, acaecida entre la primavera y el verano del año 70 d. de C.

El conjunto del material suministrado es de una presentación más que correcta, quizás se pueda argumentar que el dibujo de la caja no es excepcional o que su diseño nos recuerde a otros de épocas pretéritas (cuestión de gustos), pero ello no nos debe empujar a conclusiones precipitadas. En mi opinión, el juego, al margen del tema, supone un interesante esfuerzo de superación sobre todo en lo referente a la claridad en las normas, luego veremos la razón, y en la calidad de fichas y tablero.

Otra circunstancia chocante, por lo menos a primera vista, es el mapa. A diferencia de otros juegos de la misma casa, en esta ocasión se ha optado por un tablero de papel plastificado. La razón parece evidente cuando observamos el detallismo con que se ha realizado (cada hexágono equivale a 50 m.) Sólo entonces comprenderemos la imposibilidad, más que nada por el volumen que ocuparía un mapa de 122X85 cm. con toda la ciudad de Jerusalén y aledaños (Monte de los Olivos, Valle de Hinnom, etc), si se hubiera hecho en cartón.

Las fichas, que alcanzan la nada despreciable cifra de 692, representan a las diferentes unidades que intervinieron en los combates, el material que emplearon y algunos marcadores de ayuda al juego. Las unidades militares, que van desde los treinta hombres de caballería hasta las dos centurias de infantería (unos 160), tienen un anverso, utilizado cuando la unidad se encuentra en perfectas condiciones de combate, y un reverso, que supone a la misma unidad con bajas o desmoralizada tras un combate. Esencialmente se dividen en seis tipos diferentes: infantería pesada (subdividida a su vez en veteranos, de línea y reclutas), ligera (con velites, auxiliares y arqueros sirios, por un bando; y celotes, regulares y milicia judía, por el otro), caballería, mandos (Ben Gurión, Ben Shimón, Tito Ollus, etc), aparatos de asedio (torres, torres acorazadas y arietes) y artillería (calderos, catapultas, escorpiones y ballistas). Cada uno de ellos con su correspondiente símbolo y colores de encuadramiento en una legión o facción judía.





LAS REGLAS

Aunque de moderada dificultad, las reglas son de ágil manejo, gracias a un glosario sumamente detallado y a un índice estricto que permite la localización exacta, de cualquier término utilizado, al instante. En líneas generales el sistema de juego es similar a otros muchos, como por ejemplo "Squad Leader", en donde bajo una mecánica sencilla, se superpone un entramado de normas y modificaciones que pretenden ajustar el juego a la circunstancia histórica concreta. De esta forma, el combate, por poner un ejemplo, no dependerá únicamente de las fuerzas implicadas (establecido en forma de relación), sino que habrá que tener en cuenta el tipo de ataque, la formación adoptada, el terreno, la moral o la presencia de un líder; todo ello cuantificado en una serie de modificadores que alterarán el resultado del lanzamiento de los dados en la tabla de combate correspondiente. Con dicho sistema, no sólo se pone de relieve la valía de cada unidad en determinadas coyunturas, sino que obliga a un planteamiento táctico mucho más real que la estricta proporcionalidad matemática.

La secuencia de juego es sencilla e inmutable. Habitualmente, el romano, como portador de la iniciativa de ataque, actuará primero reorganizando a sus unidades desmoralizadas o desorganizadas en turnos anteriores; luego, el judío podrá atacar con las unidades que dispongan de armas arrojadizas (individuales, como piedras o flechas, o colectivos, como calderos o catapultas). En tercer lugar, el romano iniciará su movimiento y, finalmente, entablará combate cuerpo a cuerpo en la fase denominada de "melé". Como es lógico, seguidamente se invertirá el bando en acción pero respetando las acciones y el orden de las fases.

¿COMO GANAR?

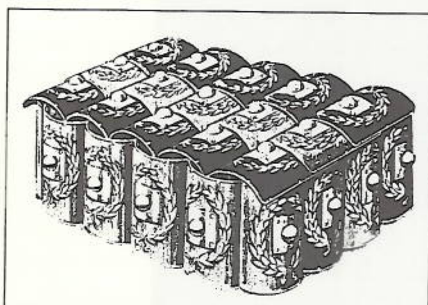
Resulta difícil hablar de victoria o derrota, como términos absolutos, en el juego. De esta forma, no hay un objetivo único y concreto que decida la partida, sino que, según las acciones realizadas y los logros obtenidos o evitados, al final de los turnos de cada escenario se realiza un computo y se establece el tipo de victoria. Así, por poner un ejemplo, el jugador romano puede capturar la mayor parte de la ciudad, pero haber sufrido tantas pérdidas, incluído a su líder principal, que el triunfo final se decante del lado judío (existe la posibilidad que las tropas imperiales se amotinen y se nieguen a obedecer). Es por ello que habrá que leer cuidadosamente las condiciones de victoria en cada uno de los turnos y campañas, con objeto de establecer una estrategia global que permita hacer el máximo de daño al enemigo (¡no sólo eliminando unidades!) al mínimo coste posible. En cualquier caso, no debemos olvidar que los resultados de un sitio no tienen porqué producirse inmediatamente, y que muchas veces más vale un avance lento pero continuo, que otro espectacular pero inseguro.

ALGUNOS CONSEJOS PARA EMPEZAR

Está claro que no existe una táctica perfecta y que cualquier plan, por muy perfecto que creamos que sea, tiene su réplica y sus problemas. Sin embargo, y sin intención de sentar cátedra, nos atreveremos a ofrecer algunos consejos para aquellos que decidan adentrarse en este apasionante juego.

El jugador judío, dado que despliega primero, debe situar a sus unidades convenientemente, de modo que pueda defenderse en las murallas de la ciudad (ya que sus posibilidades de vencer en campo abierto son muy escasas). De esta forma, los celotes, como tropas de élite, deberán situarse en una posición

central, con objeto de poderse desplazar, a la mayor brevedad posible, a la zona del ataque principal. Los muros Este y Oeste pueden ser defendidos con las peores fuerzas o, cuando menos, con un número bajo, pues la existencia de unas colinas fuera de la ciudad, retrasarían lo suficiente al romano hasta la llegada de refuerzos. Los arqueros y calderos tienen su zona natural de ubicación, a lo largo de la muralla Norte, pues tienen un rango de acción mayor. En el caso de que el romano tomase una porción de muralla, o abriese una brecha, cosa más que probable, no se debe perder la calma y organizarse para no perder los bastiones (con una unidad celote puede ser suficiente) o tapar las brechas con el lanzamiento de todo tipo de proyectiles, pues si los romanos forman un testudo será casi imposible frenar su avance salvo peleando cuerpo a cuerpo y en campo abierto. Sea como fuere, el judío debe actuar "a la contra", retardando lo posible el avance enemigo y golpear, arriesgando lo menos posible, los puntos débiles enemigos. A este respecto, sería interesante mantener una fuerza lo suficientemente operativa, como para realizar una salida al exterior, en el caso de que la retaguardia romana quedase desguarnecida; de no ser así tampoco nos debe preocupar tal inversión, pues habrá distraído al romano lo suficiente.



Los romanos, por su parte, deben realizar su desplazamiento inicial cuidadosamente, puesto que es imposible lanzar un ataque generalizado contra todo el perímetro de murallas. Así, deberá elegir una sección de muralla lo suficientemente débil como para poder abrir brechas y utilizar su material de asedio antes de la llegada de los refuerzos judíos. Golpear inmediatamente, y aprovechar esa superioridad numérica local deben ser los dos axiomas básicos para el romano. Más tarde, será importante consolidar el avance sin descuidar la retaguardia, y "limpiar" de judíos los bastiones con la artillería. Como en el caso anterior, también es recomendable mantener la posibilidad de lanzar un segundo ataque sobre otra porción de las defensas.

BALANCE FINAL

"Siege of Jerusalem" tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico: tema, claridad en las normas, presentación y equilibrio entre realidad y simulación. Si a ello le ñadimos el trabajo que desde Estados Unidos se sigue haciendo para que el juego no pierda vigor (se ha anunciado la salida de un "extra" de la revista "The General", en agosto del presente año, dedicado al sitio de Jerusalén), es de esperar que no frustrará las ilusiones de aquellos que decidan adentrarse en él. Ahora, sólo falta ser cauto como el zorro y fuerte como el toro para imponerse al enemigo, pues al final la pregunta de todos será "Judaea capta est?" ■

Come On!

WALTER WHITEHEAD 1918

LAS FLECHAS CONTRA LAS CORAZAS

Escenario para Cry Haroc

Nota: Para jugar este escenario es necesario tener: Siege, Outremer y Cry Havoc.

Puesta en escena

Una fuerza francesa combinada entre caballeros y soldados a pie intenta mediante un audaz golpe de mano apoderarse del cruce de caminos, pero los espias ingleses han alertado a una pequeña hueste comandada por Sir Raymond (estandarte), los cuales han tomado posiciones en espera de los franceses.

Franceses: Sir Wulfric, Sir Varence, Sir Lacy, Sir Fiztwaren, Sir Mortimer todos de Siege; Sir Walter, King Philip II, Sir Michael, Sir Dreux, Sir Balian, Sir Amalric, Sgt Baldwin, de Outremer (todos a caballo).

Piqueros: Stori, Aki, Bryn, Hayden, Mordred –de Siege–; Stori, Aki, Bryn, Hayden, Sgt Puch y Sgt Llewellyn –Outremer–.

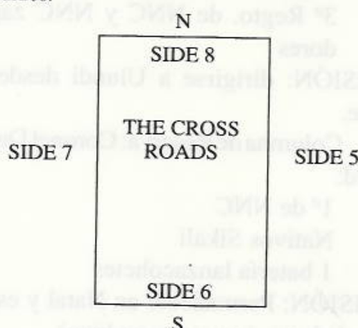
Ingleses: A todos los arcos se consideran arco largo. Dylan, Gwyn, Aylwin, Owen, Myrlin, Idris –Siege– Gwyn, Matehw, Aylwin, Myrlin, Robert, Nicholas, Fulk, Peter, Simon, Renier –Outremer–. Alabarderos: Fursa, Godric, Bors, Evans, Shawn; –Siege–; Cliff, Fursa, Shawn –Outremer–.

Sgtos: Morgen, Pugh, Lewellyn –Siege–. Caballeros a pie: Sir Raymond –Outremer–.

Reglas especiales:

Movimiento: Todos los caballeros tienen un movimiento de 8 ptos y todos los personajes a pie tienen un movimiento de 6 ptos.

Armadura: Sólo los caballeros franceses y Sir Raymond tienen armadura. Los arqueros ingleses sólo valen 1 en defensa cuando están aturdidos.



Ingleses: A no más de 8 hex del borde norte.

Franceses: Entran por el borde sur en primer lugar la caballería y un turno después la infantería.

Notas del diseñador

Para resolver los disparos y combates utilizar la Tabla de Outremer, las reglas que prevalecen son las de Outremer (ojo a las cargas y la moral).

Debido a su pesada armadura los jinetes no pueden volver a montar si son desmontados o desmontan ellos mismos.

Condiciones de victoria

Ingleses:

Ningún francés vivo en la mitad norte del tablero: 20 ptos.

Por cada 2 soldados franceses muertos: 5 ptos.

Por cada caballero francés muerto: 10 ptos.

Por cada arquero propio herido o muerto: -3 ptos.

Por cada soldado inglés propio o muerto: -2 ptos.

Estandarte muerto o capturado: -15 ptos.

Franceses:

Ningún inglés en la mitad norte del tablero: 50 ptos.

Por cada caballero francés muerto: -5 ptos.

Por cada arquero inglés herido o muerto:3 ptos.

USHUTU!
LA BATALLA DE IṢHANDLWANA

por Jesús M.ª Cortés Meoqui

El imperio que Shaka había creado convivía desde hace décadas en un estado de guerra no declarada con sus vecinos boers e ingleses hasta la llegada del nuevo gobernador de la colonia del Cabo, el cual dirigió un ultimátum al actual soberano de los zulús: Cesthwayo.

Este escrito constituía en sí una excusa para permitir a las columnas inglesas la invasión del reino zulú bajo una apariencia legal. Así, los ingleses penetraron divididos en 4 columnas con el objetivo final en el kraal de Cesthwayo: Ulundi.

Cuadro 1: composición de las columnas:

Columna de la izquierda: Coronel Wood:

- 90º Regto.
- 1er. Bón. del 13º Rgto.
- 80º infantería montada.
- 1 batería de 6 lanzacohetes de 7 pdr.
- Caballería de la Frontera: Mayor Buller: 190 hombres.
- Exploradores de Weatherley
- 70 Nativos de Natal a caballo
- 500 Nativos de Natal (infantería NNC)
- 2 Impis zulús rebeldes.

MISIÓN: Proteger el flanco izquierdo de la columna central y, dividiendo a los zulus, arrojarlos hacia el norte.

Columna de la derecha: Coronel Pearson:

- 1/99º Regto.
- 2/3º Regto.
- 1er. escuadrón de Infantería Imperial montada
- Levas de Durban y Alexandra
- 1 Cía de NNC y 2/1º Rgto. de NNC
- 200 marinos de la Brigada Naval.
- 2 cañones de 7 Pdr.
- 1 ametrallador Gatling

MISIÓN: Aproximarse a Ulundi por el Suroeste

Columna del centro: Coronel Glyn:

- 1/24º Regto.
- 2/24º Regto.
- Policía montada de Natal
- 120 levas de caballería
- 6 cañones de 7 pdr.
- 2 tubos lanzacohetes
- 3º Regto. de NNC y NNC zapadores

MISIÓN: dirigirse a Ulundi desde el este.

Columna de Reserva: Coronel Durnford:

- 1º de NNC
- Nativos Sikali
- 1 batería lanzacohetes

MISIÓN: Permanecer en Natal y esperar órdenes (cosa que no hizo).

Frente a ellos, 50.000 zulús perfectamente organizados en "Impis" o regimientos bajo sus respectivos "indunas" (capitanes), esperaban el momento de lavar en sangre sus lanzas.

El avance de la columna de Glyn se detuvo en Ishandlwana sin que hasta ese momento (20 de enero) hubieran tenido la menor noticia de los zulús; desdeñando Lord Chelmsford las recomendaciones de los boers –veteranos en las luchas con esta tribu– no protegió su campamento con un "laager" (círculo de carros), sino que desplegó las tiendas en la falda de la meseta de Ishandlwana sin cavar siquiera una trinchera.

El 21 sus exploradores comenzaron a observar crecientes concentraciones de guerreros en los alrededores sin que esto alarmara a Chelmsford, convencido de encontrarse frente a una "pandilla de no más de 1500 salvajes"; entretanto éstos descansaban ocultos en los barrancos de los aledaños, esperando la luna nueva del 23, señal de buen augurio para su ataque.

Chelmsford, ignorante de la tormenta que se avecinaba, dividió sus fuerzas desplegando en la llanura 6 compañías del 2/24 Regto., 4 cañones y 1 Cía del NNC mientras dejaba en el campamento 5 Cías, del 1/24 Regto., 1 Cía. del 2/24 Regto., 2 cañones y 100 voluntarios, así como 600 soldados del NNC.

Por el noreste de la llanura los 20.000 zulús agrupados en 12 "impis" se aproximaban al campo de batalla sin ser descubiertos hasta que un grupo reducido de exploradores se tropezó con ellos a las 11 a.m. LA BATALLA HABÍA COMENZADO.

El "cuerno izquierdo" formado por los impis Ingomabakhosi, Umbonambi y 3.000 guerreros de Uve, corría hacia el Sur envolviendo el ala derecha inglesa; el "cuerno derecho" compuesto por los Udududu y Unokhenke avanzó hacia el Oeste cortando la retirada de los europeos, mientras "la frente": Ukhulutsane, Umhlaniske y Umcijo, cargaban a la carrera contra el centro inglés. En reserva quedaban aún los Uthulwana, Ubloko y Indluyenke.

Pulleine, al mando de la vanguardia británica, agrupó los hombres en una línea: las Cías. A, C y F del 1/24 formando la cara norte, E y H del 1/24 y G del 2/24 la cara Este, y en el ángulo 2 Cías del NNC.

Al mediodía los zulús se enfrentaban a las descargas concentradas de sus enemigos y los hombres de Durnford parecía que habían detenido el avance del "cuerno izquierdo", protegidos tras el lecho seco de un arroyo. De todas formas, los ingleses estaban desplegados demasiado lejos del campamento y en una línea tan extendida que pronto comenzaron a escasear las municiones, las descargas fueron disminuyendo a los soldados del NNC –con un terror tradicional a los zulús– rompieron la línea y huyeron; lo siguiente que vieron los británicos de los flancos, dejados al descubierto por la fuga del NNC, fueron los escudos de miles de zulús lanzados a la carrera, gritando USHUTU, poco antes



de ser arrollados y aniquilados. La lucha degeneró en un cuerpo a cuerpo en que los militares europeos en círculo intentaban mantener alejadas las assegais zulus.

A las 2 p.m. 1.329 soldados (858 europeos, 471 NNC) quedaban esparcidos por el campo de batalla mientras los zulus perseguían a los fugitivos hacia Roker's Drift, pero esta es otra historia…

Tabla 2: Tropas intervinientes y bajas:

Ingleses:

Mandos: 12

Bajas: 11

Artillería: 2 cañones de pdr.: 72 hombres, 62 bajas. 1 lanzacohetes: 10 hombres, 7 bajas.

Ingenieros	5 h.	7 b.
1/24 Regto.	420 h.	417 b.
2/24 Regto.	185 h.	185 b.
Aux. y médicos	20 h.	20 b.
Infant. montada	30 h.	13 h.
Pol. mont. Natal	33 h.	26 b.
Carab. Natal	30 h.	23 b.
Guard. Buffalo	9 h.	3 b.
Rifles montados de Newcastle	17 h.	7 b.
Cab. Sikali	262 h.	1 b.
1/1 Regto. NNC	246 h.	12 b.
1/3 Rgto. NNC	210 h.	40 b.
Porteadores	11 h.	? b.
TOTAL	1.781 h.	858 b.

TACTICAS Y ARMAMENTO

a) Zulús:

Cuando Shaka subió al trono las guerras tribales se desarrollaban con un intercambio de jabalinas entre los contendientes, por lo que las bajas eran insignificantes. Shaka concibió una nueva lanza, no para ser arrojada sino para usarse como arma de lucha cuerpo a cuerpo, llamada "ixwa" por el ruido que producía al retirarla del cuerpo del enemigo. Su manejo era similar al de la espada corta usada por los legionarios, y junto a la "ixwa", el escudo de piel de vaca se utilizó también como arma ofensiva enganchando y retirando el del oponente que, de éste modo, quedaba expuesto a la mortal azagaya.

También organizó sus guerreros en Impis o regimientos según fueran solteros o casados (sólo podían contraer matrimonio aquellos que hubieran matado un enemigo en combate), y dentro de ellos con distintas funciones conforme a sus edades: los más jóvenes en los flancos con la misión de rodear al enemigo aprovechando su velocidad, y los más experimentados en el centro para chocar frontalmente. Cada Impi tenía un "induca" como jefe militar, y se distinguía de los demás por las manchas y colores de sus escudos.

Respecto a sus tácticas, se llamaba "los cuernos de toro" por su semejanza con la cabeza del animal, sus movimientos eran sumamente veloces pues el ejército se movía sin bagaje en una carrera continua.

b) Ingleses:

La experiencia colonial inglesa no había preparado a su ejercito para un choque con una nación tan perfectamente adiestrada como la zulú; hasta la fecha sus tácticas estaban dirigidas a desplegar el menor número de tropas regulares inglesas y provocar lo antes posible batalla en campo abierto con los nativos. Tras Ishandlwana la consideración de cómo luchar contra estos enemigos tan especiales hizo que se adoptara el "cuadro de batallón", con toda la infantería inglesa en cuadro y en los ángulos la artillería. Los suministros, caballería y no combatientes en el centro, confiando en que las descargas de los soldados de a pie desordenarían al enemigo lo suficiente para que la caballería saliera en su persecución.

UNIFORMES

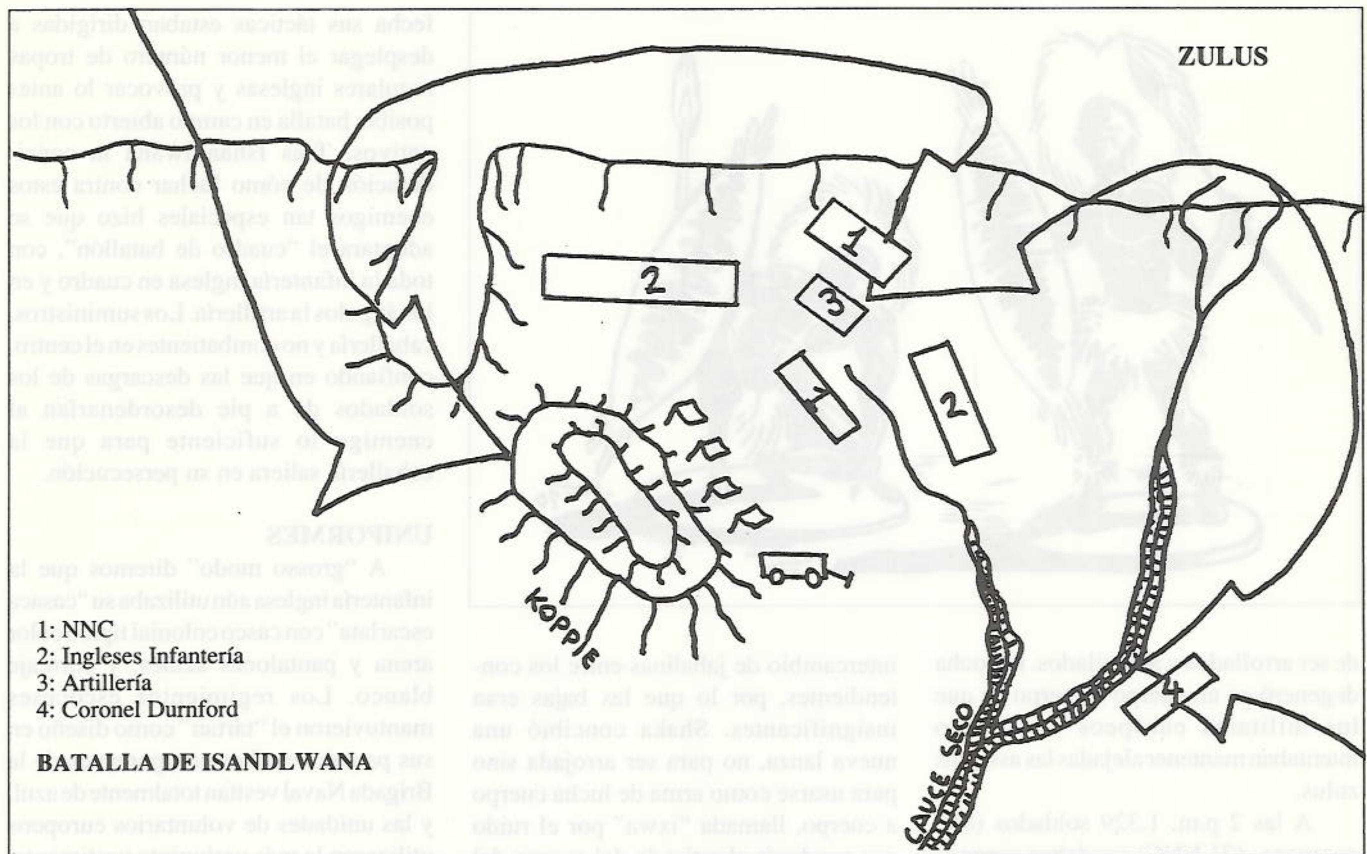
A "grosso modo" diremos que la infantería inglesa aún utilizaba su "casaca escarlata" con casco colonial típico color arena y pantalones azules, y correaje blanco. Los regimientos escoceses mantuvieron el "tartan" como diseño en sus pantalones. Los componentes de la Brigada Naval vestían totalmente de azul, y las unidades de voluntarios europeos utilizaron la más variopinta vestimenta.

Para distinguir los nativos que componían los batallones del NNC se les puso una cinta roja en la frente, éstos batallones tenían un arma de fuego por cada 10 hombres, estando el resto armados con jabalinas.

Los guerreros zulús llevaban en combate un taparrabos, siendo su escudo el principal distintivo, así unos lo llevaban completamente blanco o negro, otros blanco con una o más manchas negras, otros pardo o rojo… cada uno con distinto significado.

LA GUERRA ZULU EN SIMULACIÓN 3D

Por lo reducido del número de combatientes (en comparación con las guerras napoleónicas) y lo pintoresco de sus escenarios, puede ser relajante para un jugador de figuras tener un pequeño ejercito zulú e inglés como alternativa si estais hartos de maniobras sofisticadas y complicadas órdenes. La campaña proporcionará a quien haga de inglés un adecuado punto de vista si desconoce la situación exacta del enemigo y sus unidades se mueven a "paso de caracol" ya que los suministros eran transportados en carretas de bueyes. El zulú, en cambio, debe aprovechar su conocimiento del terreno y agilidad para intentar



1: NNC
2: Ingleses Infantería
3: Artillería
4: Coronel Durnford

BATALLA DE ISANDLWANA

sorprender al enemigo antes de que sus descargas le destrocen; en el cuerpo a cuerpo serán su ixwa las que decidan el combate.

El clima será componente primordial pues la sequía o la lluvia detendrá todas las columnas invasoras británicas, el comandante inglés también deberá luchar contra los políticos de Londres que exigen una victoria "rápida y barata" – La batalla de Ishandlwana en 3D:

terreno: El principal obstáculo es la meseta en cuyas faldas se desplegó el ejercito inglés, ésta debe considerarse como un obstáculo infranqueable, impidiendo la visibilidad, no puede combatirse en su cima ni laderas. La llanura está recorrida por pequeños barrancos y lechos secos de arroyo que son franqueables pero reducen el movimiento y otorgan una leve protección a quien los cruce. El resto de las elevaciones que figuran en el mapa son mesetas menores y no limitan el movimiento ni la visión. La única vegetación que existe es la hierba clásica de la sabana, su altura –hasta la cintura de un hombre– permitirá que los zulus se acerquen hasta 30 cm. de cualquier unidad sin ser vistos, salvo que previamente hagan fuego.

Moral: los europeos no sufren ninguna clase de test de moral, pues su conciencia de ser una "raza superior" les hace inconcebible huir ante unos "salvajes idólatras"; no sucede lo mismo con los miembros de NNC que huirán a la primera de cambio. Los zulus sólo tendrán test de moral cuando el volumen de bajas producidas por el fuego enemigo sea de, al menos, un 50 %, y siempre que para entonces no hayan llegado al contacto.

Escala: dado el escaso número de hombres del ejercito inglés puede ser aconsejable la escala 1:15 ó 1:20 pero entonces necesitaremos 1.000 figuras para los zulús ¿Qué hacer? Recurriremos a varias posibilidades:

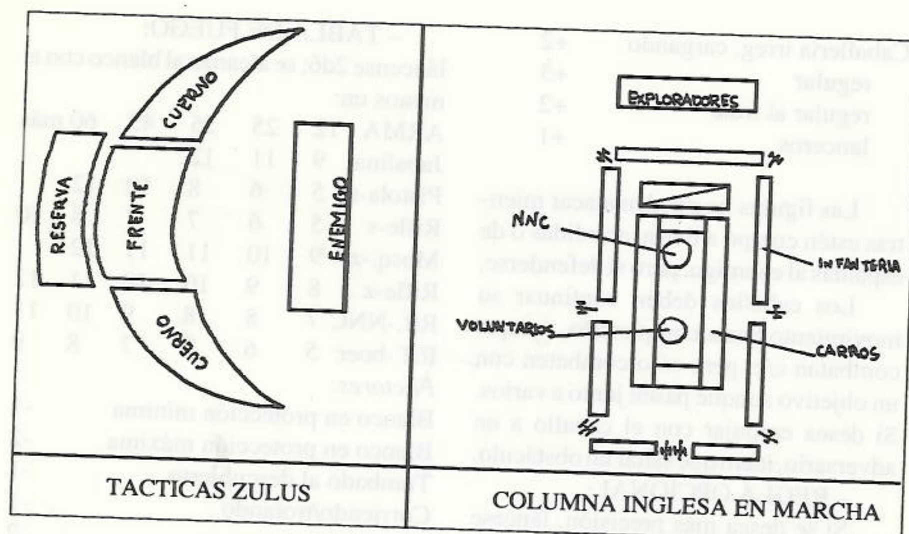
– ir colocando las bajas que vaya sufriendo el zulú nuevamente en la mesa, como refuerzos y segunda línea de ataque.
– establecer una escala distinta para el zulú, dando mayor superficie a sus bases, por ejemplo: 1:50 ó 1:60, y cada figura ocupará el doble o triple que una inglesa.

Normas especiales: Al menos un tercio del ejército zulú podrá realizar una marcha de flanco por fuera de la mesa, entrando por uno de sus lados cuando el jugador así lo indique. Es aconsejable que haya al menos 3 jugadores zulus, cada uno con diferentes órdenes y misiones, al mando de los cuernos, el frente y la reserva.

Para evitar que el inglés se quede atrincherado desde el primer momento es conveniente que se le señale como condición de victoria el atravesar la mesa o bien un objetivo situado en el otro extremo de la misma. En todo caso el británico deberá desplegar todas sus fuerzas antes que el zulú.

Condiciones de victoria: Inglés: vence si tiene menos de un 20% de bajas. Zulú: debe aniquilar a los invasores (fácil, ¿no?).

Figuras: Varias casas tienen figuras de la época en 15 y 25 mm., así en Inglaterra Essex y Minifigs, pero creo que es más aconsejable por su bajo costo el adquirir figuras de plástico de ESCI, aunque sólo hay infantería inglesa y zulú, mediante pequeñas transformaciones pueden hacerse cañones utilizando la RHA de Waterloo; lanceros ingleses con los lanceros polacos de la citada batalla; el NNC pueden ser figuras zulus sin plumas ni adornos; la caballería voluntaria y boers con Cowboys de Atlantic ... en fín, con



TACTICAS ZULUS

COLUMNA INGLESA EN MARCHA

un poco de imaginación se puede lograr invadir –o defender– Zululand por un precio muy ajustado, acorde al fin de "distracción" que estos ejercitos van a tener.

Reglas:

– The Zulu War, de Tabletop Games son para mí las mejores, y las uso habitualmente.

– Colonial Wars: Newbury Rules: un "ladrillo" difícilmente jugable si no eres ingeniero o has estudiado ciencias exactas.

Bibliografía y videos:

Shaka Zulu: un video que contempla el ascenso de Shaka al trono, impresionantes escenas de masa.

Amanecer zulú: Exclusivamente dedicado a la batalla de Ishandlwana muy recomendable por su fidelidad histórica.

Bibliografía: The zulu war: Osprey Warfare in Zululand: Weller Miniature Wargames

APENDICE: para ir "abriendo boca" se adjuntan unas reglas de escaramuzas ¡Que os divirtáis!

ESCARAMUZAS – ZULUS

– Las unidades regulares británicas lucharan en compañías o medio compañías y en línea de dos de profundidad. La línea de fuego era habitualmente en frente abierto o extendido, y en la época de final de guerra más rígido. El avance con apoyo en el terreno y pequeñas carreras era desconocido.

El NNC se utilizaba habitualmente para hacer número pues sólo uno de cada 10 llevaba armas de fuego; estaban entrenados para adoptar una primitiva línea de fuego pero pocos de ellos soportaban la proximidad de los zulus, con excepción del cuerpo de basutos montados y algunos zulus desertores.

PTOS.	ZULUS	NNC
12	Carga vs. ene. + prox.	Continua
9 a 11	Continua	Detiene
7 - 8	Continua	Retira
5 - 6	Detiene	Retira
2 - 4	Detiene	Huye un tur.
0 - 1	Retira	Huye 2 tur.
- de 0	Huye	Abandona

– Los zulus utilizaban la clásica formación en "cuernos", aunque les resultó casi siempre imposible alcanzar la línea inglesa si ésta estaba preparada.

– Escalas: 1 figura: 1 hombre; 1 turno: 8 segundos y 1 cm.: 1 yarda.

– Movimiento:

	ZULUS	OTROS
Andar	5 cm.	5 cm.
Correr	12 cm.	10 cm.
Carga	16 cm.	12 cm.
Arrastrarse	3 cm.	2 cm.

Europeos y otros nativos sólo pueden correr o turnos cada 8 Cargar sólo se permite si se llega al contacto.

La caballería se mueve en 4 fases: Parado–Paso (9cm.) – Trote (20cm.) – Galope (30cm.)

Durante el trote y galope sólo se permiten giros de hasta 45º, 90º al paso y 180º si está parado.

El aumento o disminución de velocidad debe seguir las fases citadas.

Los caballos pueden saltar setos y pequeños muros al trote o superior velocidad; al intentarlo debe lanzarse 1d6: con 6 el caballo rechaza saltar, debe lanzarse un nuevo dado: 1 el jinete cae, si se trata de jinetes inexpertos, cae con 1 a 3. Al caer queda aturdido 2 turnos y no puede levantarse durante 1 turno.

– Fuegos:

Se lanzarán 2d6 por cada figura que dispara.

En el caso de los zulus se supone que el jefe de la unidad da una orden general de fuego para toda ella, y en consecuencia sólo puede lanzar jabalinas una vez en la partida por unidad.

Además del blanco designado, puede suceder que el disparo fallado alcance a otra figura, por ello puede designarse un blanco secundario (figura a menos de 5 cm. del designado).

Para representar la posibilidad de que un objetivo fuera alcanzado por varios disparos, cada vez que se logra un blanco en la misma unidad se lanza un d6, y si se saca el mismo resultado, se entiende que el disparo o disparos alcanzó al mismo objetivo (aunque fuera distinto del propuesto).

Tiempo de recarga:

NNC, ingleses o boers: Rifle: 1 turno, idem revolver.

Zulús: rifle: 2 turnos; mosquete: 6 turnos durante ese tiempo sólo pueden andar.

Mover y disparar:

infantería no puede mover y disparar; sí girar menos de 45º.

–ORGANIZACIÓN DE ZULUS:

En grupos de al menos 20 figuras; éstos no pueden dividirse normalmente salvo por test de moral. Se recomienda el mismo Nº de jugadores que de grupos zulus.

–MORAL:

Causas: cada vez que un grupo zulu sufre fuego, que un NNC sufre fuego o carga de zulus.

Láncense 2d6: factores: –1 cada 5% de bajas sufridas por fuego este turno por los zulús.

– 2 cada 5% de bajas sufridas por NNC por cualquier causa.

Retira significa que el grupo debe moverse en dirección contraria al enemigo al menos 8 cm. el siguiente turno, quedando detenido éste.

Detiene significa que el grupo se

detiene y no mueve más este turno cerca del enemigo.

Huida: el grupo se detiene y debe correr hacia atrás los turnos exigidos.

Como forma de terminar el juego, se puede suponer que los zulus se retirarán cuando el Nº de europeos sea superior.

– CUERPO A CUERPO:

Láncese 1d6 por hombre; el de mayor puntuación (una vez aplicados los factores) es el vencedor. Si la diferencia de puntuación es de 3 o más, el adversario muere; en otro caso retrocede 3 cm. Una figura sólo puede matar cada turno otra.

Factores:

NNC	-1
Oficial inglés	+1
2 a 1	-1
3 a 1	-2
4 a 1 (etc.)	-3 (etc)
en nivel superior	+1
Impedido	-1
Aturdido	-2
A caballo	+1
Caballería irreg. cargando	+2
regular	+3
regular al trote	+2
lanceros	+1

Las figuras no pueden atacar mientras estén cuerpo a tierra, aturdidas o de espaldas al enemigo, pero sí defenderse.

Los caballos deben continuar su movimiento hasta completarlo, aunque combatan c/c; pero sólo combaten con un objetivo aunque pasen junto a varios. Si desea empujar con el caballo a un adversario, idem que saltar un obstáculo.

– REGLA OPCIONAL:

Si se desea más precisión, láncese 1d6 por cada figura que sea "tocada" en c/c o fuego: 0–1: herida leve; 2–4: herida; 5 –6: Muerte.

Todas las figuras heridas cuentan como muertas a efectos del test y caen al suelo; los leves pueden levantarse tras 4 turnos con un –2 permanente en fuego y combate; los heridos pueden levantarse tras 8 turnos, no pueden combatir c/c o correr y tienen un –4 en defensa c/c o fuego.

– TABLA DE FUEGO:

láncense 2d6; se alcanza al blanco con al menos un:

ARMA	12	25	35	45	60	más
Jabalina	9	11	12			
Pistola-s	5	6	8	10	12	
Rifle-s	5	6	7	7	8	10
Mosq.-z	9	10	11	11	12	
Rifle-z	8	9	10	10	11	12
Rif.-NNC	7	8	8	9	10	11
Rif.-boer	5	6	7	7	8	9

Factores:

Blanco en protección mínima	-1
Blanco en protección máxima	-2
Tumbado al descubierto	-1
Corriendo/trotando	-1
Galopando	-2
Atacante bajo fuego	-1
Apuntando (europeos sólo)	+1
Eur. desde caballo	-1
Eur. moviéndose	-2
Nativo a caballo	-2
Nativo moviéndose	-4
Blanco secundario	-1
Disparo con apoyo	+1

Apuntar cuesta 1 turno previo al disparo. ■

DIOS SALVE A LA REINA!

S.M. ISABEL II SIGUE SECUESTRADA Y EN PARADERO DESCONOCIDO.

MISIÓN

INVESTIGAR EN EL PALACIO DE WINDSOR Y RESCATAR A SU MAJESTAD.

(VIVA)

OTRO TRABAJITO. UNA VEZ MÁS ME TOCA SALVAR AL MUNDO.



PUBLIRREPORTAJE



SINCERAMENTE... YA NO RECUERDO A CUANTOS CRIMINALES HE NEUTRALIZADO.







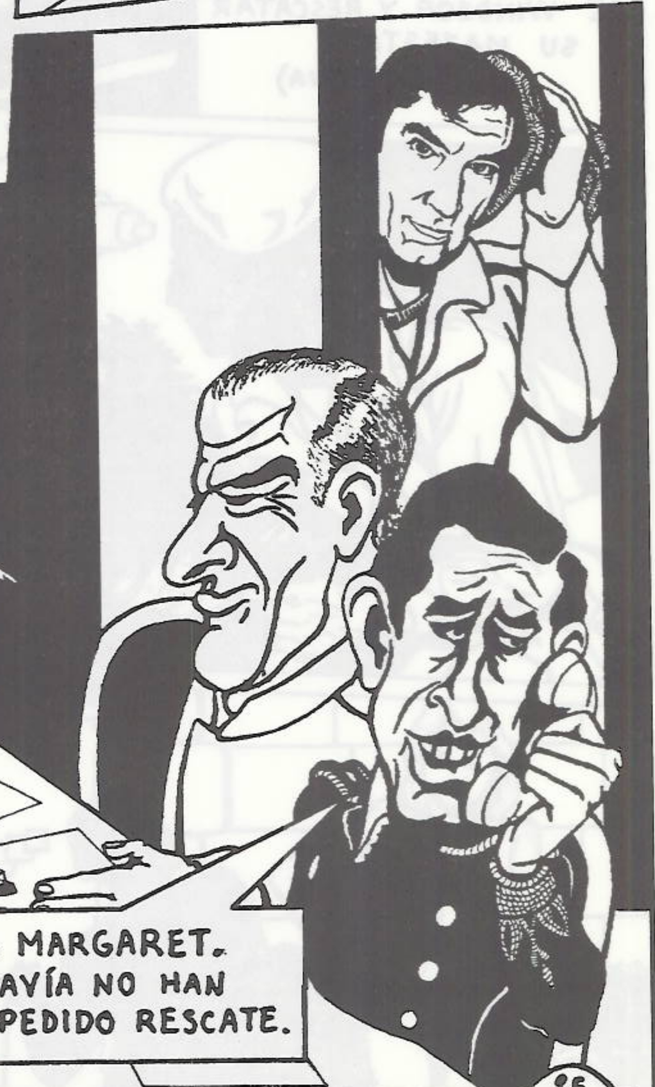


Y TAMPOCO SABRÍA DECIR CON CUANTAS PRECIOSIDADES HE "CAMBIADO IMPRESIONES."









007 TM JAMES BOND EL JUEGO DE ROL

Luis Carlos Jiménez Gómez 90

007: LA HISTORIA DE UN HÉROE

por Karl Walter Klobuznik

Las mujeres le conocen como Bond, James Bond, pero su nombre clave es 007, agente especial del Servicio Secreto de su Majestad Británica.El doble cero significa que tiene licencia para matar en el cumplimiento de su deber, por lo que su trabajo es todo menos rutinario, aburrido o repetitivo.Se ocupa de los asuntos que nunca salen en los periódicos,ya que si saliesen,nos helarían la sangre de espanto.Como profesional, es simplemente el mejor:no sólo resuelve las misiones enco-mendadas, sino que además lo hace con clase y distinción.

Mientras salva al mundo de la amenaza más inimaginable,es muy capaz de prestar atención a otras bellas artes como la gatronomía,la ciencia, y principalmente, las mujeres.

En los años sesenta se trasladó de las novelas escritas por su creador un escocés llamado Ian Fleming,a las pantallas de los cines en "James Bond contra el Dr.No".A partir de ahí, conectó como ningún otro personaje de ficción con la forma de vida de los años sesenta,aglutinando sexo,violencia y humor de una forma muy acertada y popular.

Con el paso de los años se supo adaptar con muchísimo éxito a los tiempos que pasaban, y durante los setenta y primera mitad de los ochenta, sufrió una profunda metamorfósis convirtiéndose en una caricatura del personaje creado originalmente,pero captando con muchísimo acierto los deseos del nuevo público.

En los últimos años se ha intentado dar al personaje de Bond un "nuevo toque"para volver a adaptarse a los deseos del gran público,poderosos demandantes de disparos, violencia y efectos especiales (véase Jungla de Cristal,Arma Letal II,etc...)

A pesar de los pesares,y mientras la K.G.B.(muy devaluada últimamente)y SPECTRA (Organización para el Terrorismo, la Extorsión y la Venganza) no lo impidan, JAMES BOND vive. Hace unos años tuvimos la ocasión de celebrar su 25 cumpleaños. Esperemos decir dentro de poco:

¡Feliz 30 Aniversario 007!

Todo comenzó después de la Segunda Guerra Mundial en un chalet llamado "Goldeneye"en Jamaica, donde un tal Ian Fleming se recluía dos meses al año para escribir.

Ian Fleming conoce a fondo el mundo del espionaje puesto que ha trabajado como director adjunto en los Servicios Secretos de la Marina Británica,e incluso se rumorea que participó en la creación de la O.S.S.(Office of Strategic Services),la agencia pionera norteamericana de información, la cual se transformó a finales de los años 40 en la C.I.A.

Se propuso escribir novelas de espionaje cuyo héroe bautizó como James Bond,en honor al autor de un libro sobre pájaros caribeños.Ese nombre iba coronado por el 007,que procedía al mismo tiempo de una historia de Rudyard Kipling y del nombre en clave del espía favorito de la Reina Isabel.

La primera novela aparece en 1953 llevando por título "Casino Royale", y a partir de ahí,creará regularmente otros títulos: "Vive y deja Morir" (1954); "Moon-raker" (1955); "Diamantes para la eter-nidad" (1956); "Desde Rusia con amor" (1957); "Doctor No" (1958); "Goldfinger" (1959); "Sólopara sus ojos" (1960); "Operación Trueno" (1961); "La Espía que me amó" (1962); "Al Servicio Secreto de su Majestad" (1963); "Sólo se vive dos veces" (1964); "El Hombre de la pistola de oro" (1965); y "Octopussy" (1966).

En poco tiempo sus novelas se convertirían en lectura de cabecera de personajes tan pintorescos como el Presidente Kennedy,Lee Harvey Oswald,el Duque de Winsor y, si hacemos caso de las noticias,fueron libros de texto de los "chicos" de la C.I.A. y de los Servicios Secretos Soviéticos por expresa recomendación de sus respectivos jefes.

A la vez, se producen algunos intentos de trasladar el héroe a las pantallas,aunque no se ven coronados por el éxito. Por fin,mientras Fleming se recuperaba en 1961 de su primer ataque cardíaco, el productor canadiense Harry Saltzman adquiere una acción de los derechos de ocho de sus novelas por cincuenta mil dólares,quedando establecido que dispone tan sólo de seis meses para iniciar un plan de producción.Treinta días antes de caducar el acuerdo,entra en escena Albert R. Broccoli,productor inglés que llevaba años acariciando la idea de trasladar a Bond a la pantalla.

Juntos conseguirán estrenar en 1962 "Dr.No".El perfil de James Bond y su tratamiento cinematográfico tardaría tres películas en decidirse,aunque serían precisamente éstas las mejores de la serie.En agosto de 1964 Fleming es llamado al seno de Dios,poco antes del estreno de Goldfinger.Nunca se enteraría del gran éxito y fama que conseguiría su agente secreto.

Con la muerte de Fleming, a los sucesores se les planteó la cuestión de si debería o no continuarse la serie de Bond. El primero en intentarlo fue en 1968 Robert Markham (seudónimo de Kingsley Amis)con su novela "Coronel Sun" que quedaría sin continuación.

No se volvió a intentar hasta 1981 cuando John Gardner escribió "Licencia Renovada". El estilo de Gardner creó muchas controversias entre los fans de James Bond, ya que realizó numerosos cambios en el mundo de éste. El estilo era completamente diferente al de Fleming,y además hizo que "su"Bond se pareciera más al de las películas que al de las novelas.Sufrió una adaptación para la década de los ochenta:fuma cigarrillos light,conduce un Saab 9000 Turbo, ha cambiado su Walther PPK por una Heckler & Koch P7 ultraligera,y se las da de ligeramenente feminista.

¿Ha logrado su propósito?. Opiniones las hay para todos los gustos,y desde luego, los libros se venden,ya que desde 1981 haido publicando: "Para Servicios Especiales"(1982); "OperaciónRompehielos"(1983); "Misión de honor"(1984);"Nadie vive Eternamente"(1986); "No hay trato Sr. Bond"(1987);"Scorpius"(1988); "Licencia para Matar"(1989); y"Win-

loose or die" (1990) -esta última sin traducción hasta la fecha- La mayor parte de estas novelas están disponibles en castellano,publicadas por Grijalbo y por Planeta.

Sin lugar a dudas, la popularidad mundial y los millones de fans repartidos por todo el mundo,no hubiesen existido de no haber sido por las películas, y probablemente de no haber sido el protagonista el carismático Sean Connery.

Connery había sido en 1952 el representante escocés para Mister Universo,y aunque era más atractivo y mas sexuado que el de las novelas,su capacidad para la ironía conseguiría igualar las posibles diferencias.El público le aceptó con entusiasmo,y el actor se fue creciendo film a film.

¿Pero,cuáles eran los ingredientes para lograr tal éxito?

Un actor atractivo,buenas dósis de humor,sexo y violencia a la altura de la censura de la época, y unas bandas sonoras trepidantes y pegadizas.

A partir de la tercera película;"Goldfinger",y tras el éxito de las dos anteriores"Dr.No"y "Desde Rusia con amor"las campañas de marketing de cada película eran estudiadas a conciencia creándose la BONDMANIA y surgiendo imitadores a diestro y siniestro.A partir de ahí, con las siguientes películas"Operación trueno"y"Sólo se vive dos veces",la producción creció exageradamente,dedicando una mayor atención a las chicas Bond,a los parajes exóticos y a la utilización de los diversos artilugios,que al propio personaje de Bond.Todo ello hizo rechazar a Connery seguir interpretando el papel y,únicamente la oferta de un contra to multimillonario por parte de los productores tras el relativo fracaso de "Al Servicio Secreto de su Majestad" con George Lazenby en el papel de Bond,hizo que volviera a las pantallas en "Diamantes para la eternidad".

Los términos abusivos del contrato hicieron que éste fuese su último Bond oficial.Doce años depués aceptaría realizar su última aparición como Bond,pero con otros productores,en "Nunca digas nunca Jamás".

También inglés y dos años mayor que Connery, Roger Moore, conocido por su interpretación en la serie televisiva de "El Santo", cogió el testigo de la serie en 1973 con "Vive y deja morir". El nuevo Bond convertiría a la serie en una comedia de espionaje que hará las delicias de niños y adultos, y a decir verdad,el papel le iba al dedillo.Máximo exponente de ésto fue "Moonraker"(1979), que depués de "El Hombre de la Pistola de Oro"(1974)y "La Espía que me amó"(1977), daba al papel de Bond, un carácter de bufonada,enrolando al agente secreto en la fiebre galáctica y haciendo las delicias de los más pequeños de la casa.

Desde entónces,los productores, conscientes de que habían perdido un poco "la brújula de la serie", retornaron a un estilo más real en las siguientes películas: "Sólo para sus Ojos"(1981); "Octopussy"(1983); y "Panorama para Matar" (1985).

En esta última película, quedó patente que Roger Moore era demasiado mayor para seguir interpretando el papel de Bond,y se lanzaron a la búsqueda de un nuevo actor.Se barajaron nombres como Pierce Brosnam (Remington Steele) entre otros muchos,pero la elección final recayó sobre Timothy Dalton,un actor con una sólida carrera teatral.Su primera película en el papel de Bond "007:Alta Tensión"es la mejor película de la serie desde "Goldfinger", y la última película estrenada el año pasado "007:Licencia para matar" da al personaje un toque de realismo de la que carecían la totalidad de las anteriores entregas.Muchos han sido quienes han criticado el último film por ser demasiado violento ¿?, o por ser demasiado real ¿? , o porque Bond ha perdido parte de su encanto (lo dudo), pero era necesario bajar a Bond de ese pedestal de superhombres, y hacer ver al público que es un ser humano,quizás algo especial,pero sin duda alguna humano...

Acompañantes infatigables, dulces aliadas, y venenosas enemigas, las chicas Bond han sido un ingrediente importante en las películas a lo largo de toda la serie.

¿Quién no recuerda la imagen de una figura femenina tumbada sobre una cama ,su cuerpo completamente cubierto de pintura de oro en Goldfinger?¿O quién no recuerda a la contrincante de Bond en Panorama para Matar:la exótica Grace Jones?

Resumiendo:Bond ha sido uno de los mitos mas importantes de los últimos años,y comercialmente sigue funcionando en la actualidad prometiéndonos el productor para el año 1991 una nueva película,en la que corren rumores que la chica Bond será española...(¡Ya iba siendo hora de demostrar el encanto latino!!!)

Se han fabricado los juguetes más inimaginables acerca de la serie, posters, pegatinas, revistas, comics, bandas sonoras.

Se han puesto a la venta todas las películas en vídeo,y para colmo,se publica ahora en castellano:

"JAMES BOND 007: El Juego de Rol"

Todo ésto no se hace porque sí.El fenómeno Bond sigue es tando vigente porque es atractivo.Tendrá sus detractores y sus defensores acérrimos(entre los que me incluyo yo),pero nadie puede negar que Bond entrará en la historia como un fenómeno social contemporáneo.

Para todos aquellos interesados en el tema Bond,recomiendo que se pongan en contacto con alguno de los dos clubs de fans"oficiales" que existen en el mundo, pero naturalmente conviene conocer algo de inglés. Las direcciones son las siguientes:

THE JAMES BOND FAN CLUB
Presidente: Richard Schenkman
PO Box 414
Bronxville,NY 10708
Estados Unidos de América

THE JAMES BOND BRITISH FAN CLUB
14 the Ridings
Hare Hill Addlestone
Weybridge,Surrey KT15 1DR
Gran Bretaña.

Suscribirse a cualquiera de los dos clubs supone pagar una cuota,y se recibe una revista: Bondage en el caso de los americanos, y "007"en el caso de los ingleses, acerca de todas las novedades, entrevistas con los actores, etc...

Ambas revistas son espléndidas e imprescindibles para cualquiera que se precie de entender un "poco" del tema Bond.

Para acabar esta introducción al tema real de la serie de artículos,el JUEGO DE ROL JAMES BOND 007 tiene una sólida base creada tanto por las novelas como por los films,y sigue siendo fuente de inspiración para otros muchos acontecimientos cinematográficos y culturales.Tras 28 años de James Bond,sigue estando vivo y coleando,y con la publicación del juego de rol,no deseamos otra cosa que conseguir lograr que todos vosotros podais vivir las aventuras del superagente en vuestra propia carne.

¡ BIENVENIDO JAMES BOND AL MUNDO DEL ROL !

007: EL JUEGO DE ROL

por Karl Walter Klobuznik

En 1983 apareció en los Estados Unidos un juego de rol que revolucionó el mercado existente.Reunía en un solo libro las reglas necesarias para jugar,describía equipo necesario para ambientar las partidas,hacía un análisis muy exhaustivo acerca de los Personajes-No-Jugadores más comunes, y daba indicaciones sobre cómo mantener el "ambientillo"necesario para dirigir una buena partida, entre otras muchas cosas.

Dicho juego no fue otro que el JAMES BOND 007. Lo que hoy en día nos parece completamente normal, en aquel entonces no lo era, por lo que este juego sentó precedente en cuanto a claridad de reglas, presentación y diseño. Por ello fue ampliamente imitado, no sólo en éstos aspectos,sino también en cuanto al sistema de juego, del que hablaremos más tarde.

Este juego pretende representar el mundo del famoso agente secreto para que pueda ser utilizado por los jugadores, que deberán crearse su propio agente al Servicio Secreto de su Majestad, podrán utilizar alguno de los personajes que vienen preparados,o hasta interpretar a alguno de los más famosos agentes secretos del mundo: James Bond 007 o Anya Amasova XXX (Triple Equis).

Pero pasemos a analizar lo que contiene el libro básico de reglas, primero de los que se van a publicar en castellano.

El libro se compone de dos partes claramente diferenciadas:una para uso de los jugadores, y otra para el uso del Director de Juego o también llamado Master. En la parte de los jugadores, se encuentra el sistema de creación de personajes, todas las reglas necesarias para jugar, describe el universo de los casinos con las reglas para adaptar todos los juegos al sistema utilizado, describe como se evoluciona con la experiencia, y expone una lista con el equipo mas comúnmente utilizado por un agente secreto.

En la parte del Master, aparece un capítulo MUY INTERESANTE que da consejos sobre cómo dirigir una partida sin perder los papeles (ni los nervios ante situaciones extremas),y explica tanto el funcionamiento del Servicio Secreto Británico, como el de TAROT (iniciales de"Tecnologías Avanzadas para la Revolución, la Opresión y el Terrorismo"), organización que será el causante de gran parte de los quebraderos de cabeza de los jugadores .Finaliza describiendo a un número considerable de Personajes-No-Jugadores que ha ido conociendo Bond a lo largo de sus películas, y desvelando el ambientillo y los mejores restaurantes y hoteles de varias ciudades exóticas repartidas a todo lo largo del globo.

Pero no todo en este juego es el "ambientillo"que se consigue obtener en las partidas.El sistema de juego es de los más PERFECTOS que se hayan podido hacer en muchos años, manteniéndose una resolución sencillísima, siendo imitado posteriormente por otras muchas empresas en el diseño de sus respectivos juegos de rol.

EL SISTEMA DE JUEGO

Existen cinco Características:Fuerza, Destreza, Fuerza de Voluntad, Percepción e Inteligencia , que significan lo mismo que en la mayoría de los Juegos de Rol. Estas características pueden oscilar entre 1 (Mínimo) y 15 (Máximo).

Además hay una serie de habilidades que cubren la totalidad de acciones que se nos pueden ocurrir a la hora dedeclarar un movimiento para nuestro agente secreto.Se dispone desde "Combate con armas de fuego", pasando por la totalidad de habilidades de Persecucción, "Criptografía", "Montañismo", etc...hasta habilidades tan curiosas como "Seducción" o "Distinción". Dichas habilidades oscilarán entre 1 y 30 , siendo estos valores las llamadas Posibilidades Básicas . ¿De qué dependen las Posibilidades Básicas? Pues bien, razonemos: Cuando entrenamos determinada habilidad,¿qué precisamos para dominarla?. Es necesario que tengamos dotes para ello, y también que entrenemos lo suficiente. Pues ésto, los diseñadores del libro lo han aplicado al sistema de juego perfectamente.El nivel en determinada habilidad dependerá de la Característica en la que se base (En el caso de Conducir=Destreza y Per-cepción; o si se trata de Criptografía=de Inteli-gencia) más el nivel que le hayamos otorgado a dicha habilidad (lo que hemos entrenado con ella). Esto sólo es un breve ejemplo de la gran racionalidad que emplearon los diseñadores en el sistema de juego. Podría estar páginas y páginas hablando sobre los modificadores para la Seducción,o los de las Persecucciones. Todo en éste juego tiene su explicación lógica. ¿Todo ? Bueno,no.Pero de eso ya hablaré mas tarde.

Una vez que tenemos las Posibilidades Básicas en cada Habilidad, ya puede comenzar la juerga.Nosotros le decimos al Master lo que queremos hacer. El master nos adjudica determinado Grado de Dificultad que oscilará entre 1/2 para las acciones casi imposibles y 10 para las infantiles. Multiplicamos nuestras posibilidades por el Grado de Dificultad(que los de letras no se preocupen, hay una preciosa tabla en cada hoja de personaje)y obtenemos el porcentaje por debajo del que hay que tirar.¿ Que se pueden obtener porcentajes de hasta 300 % ? Natu-ralmente,en numerosas ocasiones, las tiradas se deberán realizar por encima del 100 % .

¿Que dónde está el chiste? Pues, en este juego no es suficiente con realizar las acciones. ES NECESARIO HACERLAS MUY BIEN. Para ello hay otra tabla en la que vienen explicadas las Categorías de Exito. Imaginaos que debemos tirar por debajo de 100.Si sacamos un 02 está muy bien,obteniendo una Categoría deExito-1 (Excelente). Si sacamos un 18 está bien,obtenemos una Categoría de Exito-2 (Muy Bien). Si sacamos un 30, bueno,sigue estando aprobado...Categoría de Exito-3 (Bien). Si nuestra tirada es un 70, francamente no es para estar orgulloso, aprobamos con un suficiente, Categoría de Exito-4 (Aceptable).

Atendiendo a la Categoría de Exito resultante, obtendremos unos resultados mejores o peores. Con una CE-1,le hemos metido al individuo que nos seguía una bala entre ceja y ceja. Con una CE-2 le hemos dado en la mano y deja caer el arma. Con una CE-3 le hemos dado en el brazo y parece que le duele.Con una CE-4 parece que sólo le hemos pegado un arañazo en el hombro.

Esta es la base del sistema de juego.Mediante una resolución rápida y trepidante, se obtienen unos resultados espectaculares. No hay mayor complejidad.Todo lo demás gira alrededor de ésto.

CREACION DE PERSONAJES

Aquí, uno se crea su propio personaje a su gusto y medida.Al comienzo se le otorgan una serie de puntos de generación que oscilan entre 3000 y 9000 según la graduación que vaya a tener dentro del Servicio Secreto Británico,y uno se los gasta como mejor le plazca. Hay que determinar la Talla, el Peso, la Apariencia (no todos pueden ser tan guapos como yo...), las Características, las Habilidades, las Debilidades (¿también tú tienes miedo a las alturas?), los Campos de Experiencia (¡Quita quita, tu nunca has visto un microchip!),la profesión previa, el arma personal,el barrio en el que vives, etc...Durante la creación hay que tener cuidado de no levantar mucha fama para que los archivos de la K.G.B.(entre otros) no se enteren de que existes. Es muy triste que en

tu primera misión te reconozca por la calle todo el mundo pidiéndote autógrafos...

HABILIDADES

Las Habilidades, 24 en total, podrían parecer pocas en comparación con otros juegos, aunque no se hace necesaria casi ni una más. Cubren absolutamente todas las acciones que se nos puedan ocurrir en el devenir de nuestras misiones. Con la descripción de cada Habilidad, vienen descritas las consecuencias de cada Categoría de Exito obtenida, el tiempo que se precisa para llevarla a cabo, la información que da (si es que es aplicable) y todas aquellas explicaciones necesarias para la correcta utilización de la misma.

EL COMBATE

El combate es quizá la parte más trepidante del juego.Es también la sección que más matices tiene,por lo que en otro artículo más adelante, paso a explicar un ejemplo. En combate, todo, repito: ABSOLUTAMENTE TODO se puede llevar a cabo.Desde impactar con la bala de un Magnum 357.en la cabeza de un villano que se ha propuesto atropellarnos con su Mercedes 300 SE, hasta darle una patada en..."a Tiburón para que deje de apretarnos el cuello con malas intenciones.¡Por cierto, cuidado con las cicatrices de las heridas!Que luego se os reconoce por la calle...

PERSECUCCIONES

Cómo no,una aventura de James Bond sin un par de buenas persecucciones como mínimo, no es una aventura de Bond.Las persecucciones en este juego se abstraen considerablemente para que salgan ganando en emoción.Las persecuciones trans curren en asaltos precedidos por una puja entre los jugado res y el Master.Aquí se determina quién tiene más valor en los siguientes 5 segundos y, por lo tanto, quién pisa más el acelerador,o quien tiene mas ansias de vencer.

Existen cinco maniobras,cuya dificultad se verá modificada por diversos factores como la calidad del vehículo,el tiempo, las heridas de conductor,etc...Las maniobras son:

Perseguir/Huir (¿Por qué cada vez le veo mas lejos?); Forzar (¡Joe,sácale de la carretera !);Dar Esquinazo (Pues juraría que se metió por esta callejuela...);Cambio de Sentido(¡Que ahora viene en ésta dirección); y Acrobacia (Je,Je,no es capaz de...).

Desde luego, uno siente la verdadera emoción del juego de rol tras sufrir una persecucción en un Citröen 2CV(con todos mis respetos hacia el coche)por parte de tres vehículos repletos de gorilas armados hasta lo dientes, sobre el asfalto en un puerto de montaña de la sierra de Madrid (o de cualquier otra parte del mundo...)

INTERACCION CON LOS PNJ

Existen cinco formas de interacción con los PNJ:

La Reacción se determina en el momento que conoces a alguien importante,y determina lo bien o mal que le caes. (Puaj.Le olía el aliento)

La Persuasión sirve para convencer a alguien que no está completamente de tu parte para que te cuente o se crea algo.(¿YO?.¡La caja fuerte estaba abierta cuando entré!)

La Seducción es otro de los platos fuertes de este juego.Los comentarios sobran. Son divertidísimas. Lo único que se puede decir es que lo probeis. (OHHH,James...)

La Interrogación es una pesadez.Te ponen unos focos,te tienen sin comer ni dormir,e insisten en que les cuentes algo sobre nosequé de un microchip.(¡No diré nada!)

La Tortura es la única habilidad que no puede tener un Personaje Jugador(¡ O cantas o tendrás que aguantar todo el ciclo sobre el cine español durante las dos próximas semanas!).

EL JUEGO Y LOS CASINOS

En este capítulo te explican como trasladar a las partidas los diversos juegos de casino como el Baccarra, el Blackjack, el Póker, la Ruleta, además de explicarte como fucionan los casinos de numerosas ciudades.

EL EQUIPO

El equipo es otro de los aspectos cubierto en este juego, pasando desde el equipo de submarinismo, diversas armas de fuego, pasando por automóviles, lanchas, helicópteros, y hasta el ¡¡¡AIRBUS!!!.El equipo presente en el libro básico es suficiente para comenzar a jugar,aunque se espera que próximamente sea publicado, también en castellano, el manual de la Rama Q, que contiene mas de 200 artilugios de todo tipo para utilizar en las partidas. Imprescindible no sólo para los jugadores de rol, sino también para todos los fans de James Bond y del género de espionaje en general.

PERSONAJES-NO-JUGADORES

Podemos hacer una clasificación de los personajes-no-jugadores en dos partes: Los Principales y, los demás...

A los Principales se les dedica un capítulo entero,viniendo una descripción más que detallada de sus características,su historial y sus peculiaridades. Resulta placentero leer los antecedentes de los villanos que han estado oponiéndose a Bond en tantos años de aventuras.

Por otro lado,están los demás.......Los diseñadores han ideado un sistema por el que en menos de dos minutos has generado CUALQUIER tipo de personaje para el uso y disfrute del Master.

Y AUN MAS...

Además vienen profundamente analizados, tanto el Servicio Secreto Británico, con todo su personal,como la organización villana:TAROT, con cada uno de sus componentes.(En lugar de ser SPECTRA, como en las películas, los diseñadores han tenido que crear una organización con otro nombre por problemas de derechos de copyright).

Nosólo eso, sino que hay un capítulo dedicado a las ciudades de Hong-Kong, Londres, París, Nassau, Rio de Janeiro y Tokyo, describiendo en cada ciudad lo que hay que ver, los mejores hoteles con sus particularidades , los restaurantes más lujosos, la moneda de cada país con su conversión a Libras Esterlinas, las comunicaciones, los idiomas hablados, cómo desplazarse por las distintas ciudades, las oficinas de los diversos Servicios Secretos, etc... Resumiendo, un sinfín de información para las partidas que harán las delicias de los más exigentes.

Y he dejado para el final los Puntos de Héroe. ¿Cómo es que la mayoría de las veces Bond sale indemne de los combates más feroces, de las persecucciones más trepidantes, y de las situaciones más inverosímiles?

Ello lo hace gracias a los Puntos de Héroe.Mediante éstos puntos,el jugador puede lograr que un disparo que parecía que iba a fallar,acabe por impactar;o que el golpe que iba directo a su cara, se desvíe inexplicablemente.Gracias a estos Puntos de Héroe nos podemos permitir emular a Bond en sus más escalofriantes persecucciones, sin temor a sufrir ningún percance.Saltar de un cauce al otro de un río por un puente medio derruido, tirarse de un avión sin paracaídas,con la única esperanza de arrebatárselo a un villano que se ha tirado antes que tú;conseguir que un camión con remolque se ponga a dos ruedas para evitar un misil tierra-tierra que le han lanzado,son sólo algunas de las posibilidaes que se nos ofrecen gracias al uso de los Puntos de Héroe.El único problema es que normalmente tenemos menos de los que los que serían deseables,por lo que la emoción está asegurada.

Otros juegos, como el Marvel, Warhammer, etc..también han copiado este sitema de Puntos de Héroe para adaptarlo a sus respectivos universos.

Bien, pues esto es el mundo de James Bond:El juego de rol.En el libro básico se presenta la primera piedra para el universo fantástico de lujo,acción,y aventura, de la que Bond hace gala en sus películas.

De ahora en adelante se publicarán,regularmente, aventuras para que sean jugadas por los personajes, suplementos que describen,desde el funcionamiento y la ficha técnica del Ferrari Testarrosa, hasta la Suite Presidencial del Hotel de Paris en Montecarlo.

La aventura no ha hecho más que empezar...



007: EQUIPO DE LA RAMA Q

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE



MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

por Karl Walter Klobuznik

Estimados señores:

Como ya les adelanté en mi carta, publicada en el LIDER 10, a continuación les describo equipo adicional que no tuve tiempo para mandarles en esa ocasión. Actualmente estamos un poco atareados, ya que se espera la llegada de numerosos agentes nuevos procedentes de su país.

Tras haber recibido numerosas peticiones por parte de nuestros agentes, y haber leído el informe que realizó 007 sobre la misión "Alta Tensión", hemos decidido publicar las características del equipo especial que dimos a Bond en dicha misión. Espero que estas aclaraciones sirvan a nuestros nuevos agentes de origen hispano en la resolución de sus misiones.

Major Geoffrey Boothroyd
"Q".

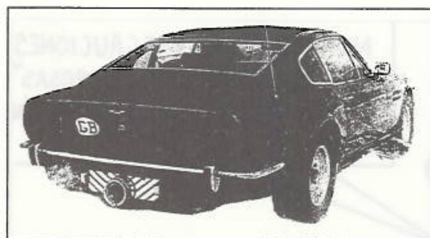
ASTON MARTIN V8 VANTAGE

MR	+2	AUT	410
LR	2	FOR	3
CRUC	160	EST	10
MAX	257	PRECIO	50.000

Este modelo de Aston Martin comenzó a ser utilizado en la Sección Q en 1987, practicándole una serie de modificacio- que lo transformaron en el orgullo de la rama, sólo superado por el que creó en su día el anterior Aston: el DB-V. Construido por la empresa Aston Martin Lagonda, monta un motor de ocho cilindros con una cilindrada de 5.340 c.c. La potencia máxima es de 379 caballos a 6.000 revoluciones por minuto, que le permiten alcanzar los 257 Km/h. y llegar a los 100 Km/h. en 6,5 seg.



Evaluación de "Q": Este vehículo es uno de los mas costosos de los que han salido de la Sección Q. Para su modificación hemos utilizado las técnicas más sofisticadas como la simulación por ordenador entre otras muchas. Es un importante banco de pruebas para posteriores modificaciones, aunque el elevado coste que ello implica está haciendo que nos decantemos por proyectos algo menos espectaculares. Unicamente será utilizado por agentes "00" previa justificación de su uso. La versión modificada dispone de : Llantas especiales BBS con dientes de sierra (para cortar el hielo), neumáticos Pirelli P-7 con clavos de aluminio para nieve y patines de trineo plegables. También se han conectado los sistemas de propulsión a chorro, ordenador, cañones laser, y cohetes aire-aire-"Q".



En términos de juego: Este vehículo posee Blindaje Nivel III. Los laser, situados en los ejes de ambas ruedas delanteras, deben emplearse a Alcance Corto. Para utilizarlos, se debe realizar una maniobra de Forzar, al Grado de Dificultad resultante en la puja. Si el operario del Aston falla con los dados, no precisará hacer la Tirada de Accidente. Por el contrario, si dicha tirada es una Categoría de Exito 3 o mejor, el vehículo contrario sufrirá los daños indicados en la Tabla de Accidentes, pero como si se hubiera pujado a dos Grados de Dificultad más, ésto es, si la tirada de Forzar se hizo a un Grado de 3, habría que mirar el resultado en la del Grado de Dificultad de 1 : "Destrozado".

Los cohetes aire-aire se disparan no con la habilidad de "Combate con armas de fuego", sino con la de "Conducir". Ambos se disparan simultáneamente:

COHETES AIRE-AIRE

MR	+1	D/A	1
MUN	1	ND	4xL
ALCANCE			1.100 mts.

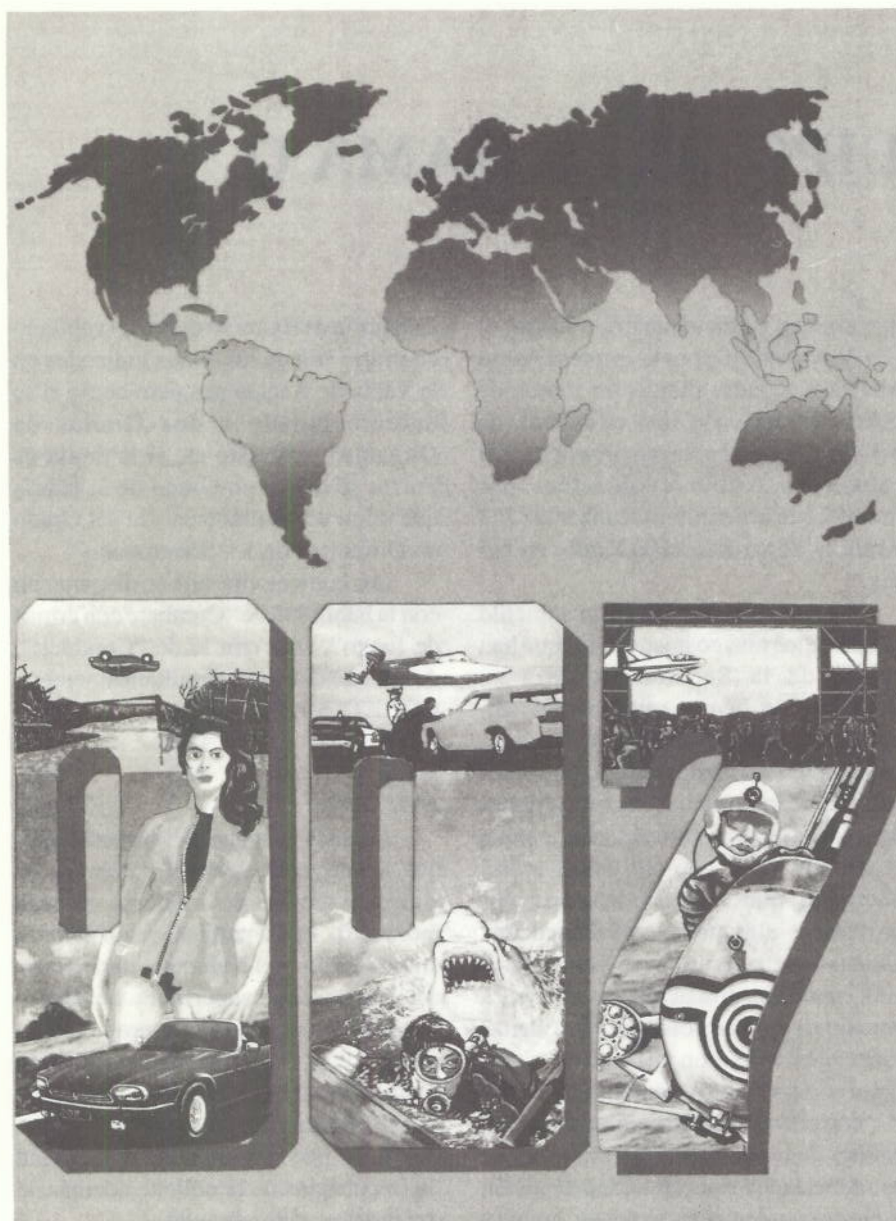
Además dispone de un ordenador que le proyecta sobre el parabrisas la situación técnica del vehículo en cada momento, unos patines extensibles a ambos lados del vehículo para poder deslizarse sobre superficies heladas o nevadas, y un sistema de propulsión a chorro para el caso de alguna situación límite. Por último, dispone de un radio-casette Blaupunkt "Computer Controlled" que puede sintonizar la totalidad de frecuencias de la policía, además de dar música, naturalmente...

LLAVERO-LOCALIZADOR

Este llavero, parece a primera vista un vulgar llavero-localizador Phillips. Se activan sus peculiaridades presionando un botón situado al frente del mismo.

Una vez activado, silbando las notas de "Gobierna Brittania", emite un chorro de Gas Halotano que dejará inconsciente a cualquier indivíduo en un radio de acción de 1,5mts. En términos de juego, en el primer asalto sufrirá un Aturdimiento, y a partir del segundo deberá utilizar dos Puntos de Héroe/ Supervivencia para recuperarse de sus efectos o caer inconsciente. Para los efectos completos del gas, referirse al manual de la Sección Q.

Además, este llavero está relleno





con una carga de explosivo plástico que hará explosión al utilizar una clave personalizada (a elegir por el jugador). El daño que inflinge es"L". Además, las llaves a las que está sujeto el llavero, son ganzúas que dan un modificador al Grado de Dificultad de la tirada de Abrir Cerraduras de +2.

Evaluación de Q: Al darle a Bond este llavero, le aseguré que el gas aturdiría durante varios segundos a una persona normal, a lo que me contestó que en su profesión no había mucha gente normal. Parece ser que de todos modos le sirvió de algo, y pudo escapar de aquella cárcel en Afganistán "Q".

WALTHER 2000

MR	+1	AC	0-300
D/A	2	AL	–
MUN	6	TAM	99
ENC	-4	ATI	2
ND	F	PRECIO	2.000

La Walther es un moderno fusil de precisión, que con los aditamentos precisos puede convertirse en el arma más precisa del mundo, aunque utilizable únicamente desde posiciones estáticas, ya que su volumen y peso así lo obligan.

Evaluación de Q: Bond utilizó este arma en Bratislava, Checoslovaquia, para apoyar la evasión del general Koskov, donde se pudo comprobar la precisión y grandes dotes de la misma. Por el momento, disponemos de un número reducido de estas armas, por lo que únicamente se las daremos a agentes "00", al menos hasta que nuestro volumen en stock se vea incrementado lo suficiente. Q.

En términos de juego: Para utilizar este arma correctamente es necesaria una preparación a conciencia y la elección del lugar idóneo para el disparo.Si se utiliza de forma espontánea y sin preparación, el modificador de +1 se perderá.Es necesario que los jugadores se den cuenta del gran volumen de este arma, por los problemas que se les podrán presentar a la hora de transportarla y esconderla. La mejor manera para sacarle,provecho es en conjunción con un intensificador de imagen,y con un dispositivo de blanco mediante Laser.

LA EXPERIENCIA, MADRE DE LA SUPERVIVENCIA

por Luis Carlos Ximenez

Hay ocasiones en las que ni siquiera el Major Geoffrey Boothroyd es capaz de contenerse. Y hoy, para desgracia del inmaduro recluta 1.175, parece uno de esos días en que "Q" llegaría hasta el asesinato. De haber sabido que después de conceder a 1.175 un flamante Lotus Espirit, hace escasas horas, le iba a ser devuelto en forma de amasijo de metal humeante, no lo habría tolerado. Pero, si hay algo que diferencia a los hombres de M.I.6 (Servicio Secreto Británico) de los sicarios de la competencia, es la prudencia y el autocontrol. Por eso,"Q" parece dispuesto a escuchar la explicación del recluta antes de probar con él un nuevo horno que ha recibido.

En cierto modo, 1.175 no sabe por dónde empezar. A él sólo se le encargó recoger a Pussy Galore y llevarla sin contratiempos de un rincón a otro de la ciudad. William Tanner, el jefe de personal, insistió mucho en lo de evitar incidentes. Tal vez por eso, 1.175 balbucee un tanto antes de dar su informe:

"Hace unas horas yo era feliz. Disfrutaba alacariciar el volante del magnífico coche que había conseguido de la Rama Q. No había tráfico y pude saborear, en alguna avenida, la verdadera potencia de su motor. El sol se colaba por mi ventanilla y me calentaba el rostro y, si existía algún pensamiento pesimista en mi mente, pronto se disipó. Posiblemente influyera en mi estado de ánimo el ver como una escultural y sonriente señorita se acomodaba en el asiento del acompañante. Pronto empezamos a conversar y, a los pocos semáforos ya se podía percibir un ambiente "prometedor". Justo cuando nuestra conversación se volvía ingeniosa, se cruzó con nosotros el señorial Rolls Royce de uno de los más ambiciosos cerebros criminales, Auric Goldfinger. Lamentablemente, me olvidé al instante de toda la prudencia y el autocontrol que me habían inculcado. Con gran derroche de potencia, realicé una maniobra de cambio de sentido y enfilé mis ruedas tras los pasos de Goldfinger. Fue una pena no avisar a Pussy sobre mis intenciones. La pobre se estaba retocando los labios cuando, por lo violento del volantazo, estrelló su cara contra el cristal de la portezuela. Además, el rallajo con el que se cruzó la cara de carmín hizo que ella me mirase con cierta expresión de, como poco, sorpresa. El conductor de Goldfinger se percató enseguida de mis intenciones y pronto empezó a disminuir el tamaño de su coche ante mis ojos. Tuve que pisar fuerte para alcanzar el Rolls Royce y , desgraciadamente, creo que fue a costa de Pussy. El tremendo acelerón dobló literalmente el estilizado cuello de la chica con tal crudeza que me pareció escuchar un crujido. Pussy ya empezaba a estas alturas, a acordarse de mis ascendentes mas próximos. Procuré no hacer caso y cuando iba a desenfundar mi Walther PPK, el conductor de Goldfinger me sorprendió con una maniobra inesperada. Torció bruscamente en una bocacalle y al intentar seguirle, he de admitir que llegó a dolerme el cabezazo que me propinó mi encantadora Pussy. Pero, todo no había hecho más que empezar. El Rolls Royce se había agazapado en la esquina. Tal fue mi sorpresa que no advertí que la nueva calle seguía en forma de escaleras. Los viandantes se vieron forzados a saltar por las barandillas para evitar un deportivo que bajaba sin control. Los puestos de venta ambulante empezaron a saltar por los aires. Pero,dentro del coche la situación no era mejor. Tanto Pussy como yo rebotábamos violentamente con cada peldaño que bajaba nuestro quejumbroso Lotus. Y cada nuevo rebote se traducía en nuevo cabezazo contra el techo. Afortunadamente, conseguí recuperar el dominio antes de causar muchas víctimas. Pussy en vez de felicitarme optó por gritar y por decir algo parecido a que deseaba bajarse o coger el autobús. Yo intenté calmarla con mi brazo izquierdo, pero no parecía cosa fácil. Sobró un instante para la tragedia. Una anciana floristera estaba cruzando la calle sobre un paso de cebra. No pude ni virar ni frenar. Golpe seco y nuevo cabezazo contra el techo. Sinceramente no me atreví a mirar por el único retrovisor que me quedaba. Sólo espero que alguien pueda reconocer a la abuela, ya que del morro del Lotus es mejor no hablar. Yo no sabía que hacer. No sabía con exactitud dónde estaba, Pussy me insultaba cuando las hemorragias de su bello rostro se lo permitían y, para colmo, más de diez motoristas armados con cadenas se aproximaban con siniestras intenciones. Evidentemente, ahora me tocaba huir a mí. Pero, una de dos, o al Lotus no le parecía bien o es que el pobre ya no podía con su alma, después de la primera manga de la persecución. El caso es que los motoristas nos alcanzaron muy pronto y la lluvia de cadenazos fue mucho mas copiosa de lo deseable. Cuando esos desalmados se hartaron de golpear, decidieron subirse al Lotus hasta que el pobre llegó a parecer un árbol de Navidad, cargado de indeseables. Entonces me ocurrió lo único bueno de todo lo contado. Es decir, los motoristas que sólo tenían la orden de asustarme, decidieron irse. Con ésto, y una vez que dejé a Pussy en un hospital, decidí regresar aquí. Eso sí, conduciendo con la máxima prudencia para evitar estropear el coche y ..."

"Q" que ha ido adquiriendo un tono cada vez más rojizo no puede soportarlo más y con las venas de sus sienes a punto de taladrarle la piel, mira a 1.175 como rara vezha mirado a otras personas en su vida. La crispación de los dedos de sus manos no parece presagiar nada bueno. Pero, antes de que "Q" pueda hacer un daño irreparable, la inconfundible voz del más famoso agente secreto del mundo se deja oír. "Q" parece olvidar momentáneamente a 1.175 y empieza a hablar con James Bond. El recluta suspira profunadamente a la vez que se acaricia el cuello. Con la llegada de Bond ha visto el cielo abierto. Pero, sólo hay una salida. A la espalda una pared y para

acceder a la puerta habría que pasar por delante de las narices del mayor Boothroyd. Y hay, únicamente, un Aston Martin DB-V y un irreconocible Lotus Espirit por mobiliario.

Otro fascinante coche empieza a rodar por las calles. Pero, esta vez son las avezadas manos de 007 las que llevan el timón. En menos tiempo del lógico, Bond llega a la entrada principal de uno de los hoteles más lujosos de la ciudad. Cuando se abre la portezuela del acompañante, ni siquiera mira y sólo sonríe levemente. Sabe de sobra que la persona que acaba de subir al Aston Martin no es otra que la encantadora Solitaire. Bond surca a gran velocidad las calles y avenidas mientras, en el rostro de la señorita empieza a brotar una sonrisilla lo suficientemente seductora como para que James arquee una ceja.

Solitaire, con cierto aire felino, permite que su mano delicada se pose sobre la rodilla del agente y empiece a subir en dirección a su cintura. Lástima que más de diez motoristas algo pendencieros acaben de entrar en acción. Bond no pierde la calma y se aleja lo suficiente para que sólo pueda alcanzarle la moto más potente. Cuando ésto ocurre, nadie en su sano juicio se cambiaría por los ocupantes de la motocicleta. Basta un leve toquecillo del Aston Martin para que, antes de que el cadenazo roce siquiera el coche, la moto cambie de carril y sus pasajeros desaparezcan bajo las ruedas de un autobús que viene en sentido contrario. El desagradable final de los ocupantes de la primera moto no parece amilanar a los otros. Es más, ahora se muestran mucho más decididos que nunca a acabar con 007. La persecucción empieza a desarrollarse a una velocidad vertiginosa. En este momento rueda el Aston Martin con otras dos motos en paralelo y prácticamente a la misma altura. Bond da una orden a Solitaire y antes de que las cadenas arañen la pintura del Aston Martin, las dos portezuelas se abren golpeando a ambas motos. Los motoristas, habiendo perdido el control de sus máquinas, no corren mejor suerte que los primeros. La moto de la derecha se estrella contra la fachada de un edificio mientras que la otra se mete literalmente en el interior de una papelería.Pero, Bond no puede bajar la guardia ya que otras dos motos acaban de reemplazar a las anteriores. Entonces, 007 decide efectuar un brusco viraje en el que una de las motos no puede acompañarle debido a que el impresionante volumen de un camión de mudanzas parece impedírselo. El Aston Martin se ve forzado a bajar por las escaleras ya que la nueva calle es peatonal. Claro que no hay problema, Bond recomienda a Solitaire la postura adecuada y ambos descienden sin grandes sobresaltos. Incluso James se siente inspirado y coge la botella de champán que un camarero, paralizado por el miedo, se disponía a servir en una terraza situada al final de la calle peatonal.

La calle de escaleras recién recorrida muestra un gracioso tapizado a base de doloridos cuerpos de motoristas acompañados por sus destrozadas máquinas. Solitaire no puede contenerse y empieza a besuquear el cuello de 007. Bond, por su lado, ruega a Solitaire un poco de paciencia ya que no puede conducir, abrir la botella, deshacerse de los motoristas que todavía les siguen y encima estar cariñoso con ella. Pero, Solitaire no parece fácil de contener. La corbata del agente ya ha desaparecido y mientras una de las manos de la joven bucea nerviosa por el tórax del agente, no nos atrevemos a hacer pública la localización de la otra. Aunque todavía Bond no se ha olvidado de las tres motos que le persiguen, encuentra un truco gracioso para neutralizar a una de ellas. Es por todos conocida la puntería de 007 con todo tipo de armas, pero, no todos estarán al corriente de lo certero que puede llegar a mostrarse con el tapón de una botella de champán. El hecho es que toda la fuerza con la que puede salir propulsado un tapón, acaba en un ojo del motorista más cercano. A veces llevar bajada la visera del casco puede ser lo más prudente y para convencerse nada como preguntar a los de la moto que ahora ruedan hechos un ovillo. Sólo quedan dos motos y Bond se enfrenta a un callejón estrecho, aparte de la mujer que se aferra apasionadamente a su cuerpo. Pero, no hay alternativa. Por la calle estrecha sólo puede pasar un vehículo y 007 está decidido a ser él el primero en atravesar el callejón. James Bond raras veces se equivoca y además de franquear limpiamente la dificultad, en primer lugar, puede ver por el retrovisor como sus perseguidores quedan aplastados como monedas en las esquinas de la calle estrecha. Otro nuevo arrebato de la flamígera dama parece distraer a 007. La tragedia levita en el ambiente. Una anciana floristera está cruzando la calle por un lugar inadecuado. Pero, tranquilidad, la Graduación "00" no se consigue a la sombra de un manzano. James Bond no sólo sortea a la abuela sin dificultades sino que además se permite la travesura de llevarse un pequeño capullo. Si Solitaire ya estaba ligeramente motivada, el detallito del capullo que 007 le ofrece, enciende en su interior más pasión y nuevos bríos. James Bond no puede permitírselo y da un frenazo. Sale del aston Martin y, cuando Solitaire empieza a pensar que no ha estado a la altura de un hombre como 007, él invita a salir a 1175 del reducido habitáculo que hay detrás de los asientos. El pobre recluta no concibe como le ha detectado pero, en realidad, el mejor "00" del mundo sabe que estaba allí desde el principio. En otras circunstancias, James habría llevado a 1.175 a su casa, pero, los llameantes ojos de Solitaire y su ineludible sentido de la caballerosidad, le aconsejan dejarle ahí mismo. No sin antes dedicar unas palabras de aliento para el descorazonado recluta:

" No te preocupes, 1.175. Los comienzos de todos los que nos dedicamos a ésto, siempre han sido duros. Hoy sólo has tenido un mal día y a "Q" mañana ya se le habrá olvidado el tema. Pero, por favor, si ves un Rolls Royce parecido al de Goldfinger, no te inmutes. Pertenece a un excéntrico millonario que disfruta disfrazándose cada día de un famoso Cerebro Criminal diferente."

El Aston Martin desaparece enseguida, dejando a 1175 concentrado en sus propios pensamientos. Claro que el que golpea con mas fuerza dentro de su cabeza es el que le animará, hoy y siempre, a ser " de mayor" como James Bond 007.

007™

ACLARACIONES SOBRE EL COMBATE

por Karl Walter Klobuznik

Cuando, en Junio de 1982 estaban siendo editadas las reglas básicas ahora publicadas en castellano, los diseñadores descubrieron que las reglas que regulaban el combate, no podrían cubrir todas las posibilidades que fuesen a aparecer. Por ello, las reglas serían explicadas más como directrices, que en un sentido estricto propiamente dicho. Cuando un Master tuviese alguna duda sobre alguna faceta de las reglas, obraría como le indicase su interpretación personal, en lugar de detenerse a repasar todo el capítulo.

Esta libertad que dan las reglas, puede causar a los no iniciados la sensación de no saber por dónde empezar. Para eso está este artículo. Para exponer una forma de dirigir los combates, que ayude a un mejor conocimiento de las reglas.

Si encuentras ciertos conceptos y/o métodos que contradigan a los que utilizas normalmente, ¡¡¡NO LOS CAMBIES!!! Si tus jugadores y tú, estais contentos con la forma en la que diriges los combates, sigue así .

El ejemplo a continuación, enfrenta a Holly Goodhead y Félix Leiter (una pareja de la CIA), con un guardia y con un asiático llamado Chang, cuando estaban husmeando en un almacén que un conocido villano tiene en Río de Janeiro.

Recapitulemos en primer lugar las características de los personajes: **HOLLY** = Velocidad-2. Posibilidades Básicas en Combate Cuerpo a Cuerpo (PB.CC.)-19, Pos. Bas. en Combate con Armas de Fuego (PB.AF.)-20. Arma = Walther PPK

FELIX = Velocidad-2. PB. CC-17. PB.AF-20. Arma-Browning HP.1935

Enemigos: **CHANG** = Velocidad-2. PB.CC-25. PB.AF-15. Arma-Katana (espada asiática)

GUARDIA = Velocidad-1. PB.CC-12. PB.AF-11. Arma-UZI.

La situación es la siguiente: El guardia se enfrenta a Holly Goodhead en combate con armas de fuego. Están a 15 mts. de distancia. Félix se las tendrá que ver con el asiático Chang, que se le abalanza blandiendo la Katana. Se encuentran a 3 mts el uno del otro.

Las características de la Katana son:

MR	+1	D/A	–
MUN	–	ND	+3
AC	–	AL	
TAM		ENC	–
ATI	-1	RC	–
PRECIO			

ASALTO 1.:

La Declaración: En el enfrentamiento de Holly con el guardia, deberá declarar éste en primer lugar debido a su inferior Velocidad. El guardia declara que mantendrá la posición y le disparará una ráfaga a Holly. Ella por su parte, declara que desenfundará su arma, realizará un disparo al guardia, y se acercará corriendo a él.

Por otra parte, Félix y Chang tienen la misma Velocidad, por lo que se necesitará una tirada de D6 para deshacer el empate. Chang vence, por lo que Félix deberá declarar sus intenciones para este Asalto.

Félix va darle un patada al chino con todas sus fuerzas en la espinilla (Golpe Específico para dárle en la pierna), amén de darle un puñetazo en todo el "morro". Nuestro amigo Chang va a intentar hacer de Félix dos trozos bien separados, mediante dos buenos "katanazos".



Al ir Félix después, deberemos hacer una tirada de Iniciativa para darle la oportunidad de actuar antes.

Las tiradas de Iniciativa: Félix: (Velocidad 2) tira un D6 y obtiene un 4, resultando finalmente un 6 (2+4=6).

Chang: (Velocidad 2 ; Ajuste a la tirada de iniciativa de la Katana -1) tira un D6 y obtiene un 6, resultando finalmente un 7 (2-1+6=7). ¡No hay manera, Chang golpea primero! Al tener Holly que desenfundar su arma, se procederá de la misma manera:

Holly: (Velocidad 2 ,+1 por el ATI de la Walther PPK, -2 por tener que desenfundar el arma, = +1) tira un D6 y obtiene un 4, resultando finalemente en un 5.

Guardia: (Velocidad 1,-2 por el ATI de la UZI = -1) tira un D6 y obtiene un 4, resultando finalmente en un 3). ¡Holly actúa antes!

El disparo de Holy: Grado de dificultad 6 (5 +1 por el MR de la Walter PPK) Posibilidades Básicas 20, Probabilidad de éxito: 20 x 6 =120. Voy a describir las consecuencias de los cinco posibles resultados:

FALLO: Obviamente falla el disparo
CE-4: HL al guardia
CE-3: HL al guardia
CE-2: HG al guardia
CE-1: HG al guardia.

Después de este disparo, podrá realizar otro igual que el anterior, sólo que a un Grado de Dificultad de 5, ya que en los sucesivos disparos después del primero cuando se usan armas no automáticas, se sufre un modificador adicional de 1 al Grado de Dificultad.

Las consecuencias de los cinco posibles resultados son los mismos que anteriormente. Supongamos que ha obtenido en el primer disparo una CE-4, y en el segundo una CE-1. Una CE-4 significa una Herida Leve, por lo que el guardia deberá realizar una tirada de Voluntad a Dificultad 7. Supongamos que la lleva a cabo con éxito. El segundo disparo le hace una HG, què sumada a la HL anterior, resulta en una incapacitación para el guardia. El soldado cae al suelo soltando la UZI, e inconsciente por un período de D6 horas, tras lo cual sufrirá el equivalente de una HG y sus efectos a la hora de realizar acciones.

¡Bien por Holly, ha conseguido deshacerse del guardia, antes de que éste haya sido capaz de efectuar un sólo disparo!.

Veamos lo que hace nuestro amigo Chang:

El primer golpe de Chang: Grado de Dificultad 4 (5+1 por el MR de la Katana -2 por la Velocidad de Félix). Posibilidades Básicas: 25; Probabilidad de éxito:25 x 4=100 %; Nivel de Daño de Chang: E ("B" de Chang + 3 por la Katana). Voy a describir las consecuencias de los cinco posibles resultados:

FALLO: Falla el golpe.
CE-4: HL a Félix.
CE-3: HL a Félix.
CE-2: HG a Félix.
CE-1: HG a Félix.

El segundo golpe es idéntico a éste. Supongamos que en el primero obtiene una CE-3 y en el segundo una CE-4. Félix gasta el último Punto de Héroe que le quedaba para transformar la CE-4 en un fallo, por lo que le afecta únicamente la CE-3 y sufriendo, de ahora en adelante, una HL. Supongamos que Félix lleva a cabo exitosamente la tirada de VOL: ¡¡Félix sangra por un hombro, pero sigue combatiendo!!.

Le toca el turno a Félix:

Patada Específica de Félix a la espinilla del asiático. Grado de Dificultad: 1/2 (5 -2 por Golpe Específico -1 por Herida Leve -2 por Velocidad de Chang).

Posibilidades Básicas en CCC: 17; Probabilidad de éxito :

17 x 1/2 = 8 %. Lo lleva claro Paso a describir las consecuencias de los cinco posible resultados:

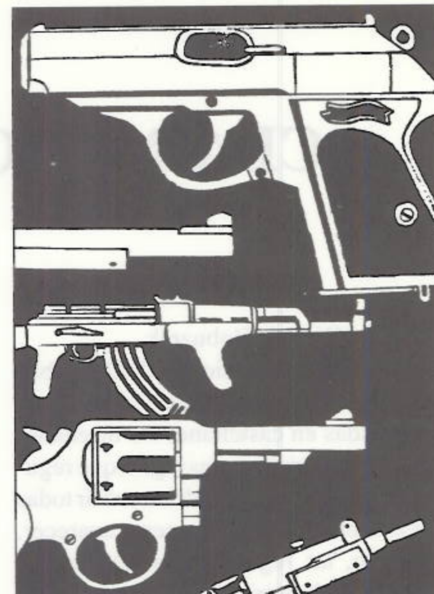
FALLO : nada

CE-4-3-2-1 = Le da en la espinilla, cae al suelo y no se puede mover bien. Si suponemos que ha ocurrido ésto último, el segundo golpe de Félix tiene un Grado de Dificultad de 3 (5 - 1 por HL - 1 por la Velocidad de Chang<al no poderse mover bien,el modificador negativo es sólo de -1>); Posibilidades Básicas = 17; Probabilidad de éxito : 17 x 3 = 51. Los posibles resultados son con un Nivel de Daño en CCC de Félix de B.

FALLO: Nada
CE-4: AT
CE-3 : AT
CE-2: HL
CE-1: HM

Supongamos que obtiene una CE-4 y, como resultado, un aturdimiento: Chang deberá realizar una tirada de FUE a Dificultad 8. FUE de Chang = 12; Probabilidad de éxito = 12 x 8 = 96 %. ¡Mala suerte. Obtiene un 98!.

Chang está en el suelo aturdido, pero no suelta la Katana. Os aseguro que no está contento. Fin del Asalto.



¿Qué ocurrió en los siguientes? Determinadlo vosotros. Ello os ayudará a familiarizaros con la dinámica del combate.

Nota: Holy Goodhead es un personaje que aparece en Moonraker.

Félix Leiter es un personaje masculino que aparece en Dr. NO, Goldfinger, Operación Trueno, Diamantes para la Eternidad, Vive y deja Morir, Alta Tensión y Licencia para Matar.

Chang es un Guardaespaldas Personal de Hugo Drax en Moonraker.

El guardia es un "pringao" de los muchos que aparecen en TODAS las películas.



¿Y BOND? ¿DÓNDE ESTÁ JAMES BOND?

por Moisés Prieto

INTERLOCUTOR N.1: Perdone..., ¿es usted la señorita Truffaut, Simone Truffaut? (Le preguntó en perfecto francés a pesar de haber nacido en Southampton)

INTERLOCUTOR N.2: Si..... ¿qué se le ofrece?. (En francés nativo).

INTERLOCUTOR N.1: Me temo que ha perdido su forfait y yo me lo he encontrado en el pasillo.

INTERLOCUTOR N.2: ¡Aha!..... y, si no es indiscreción. ¿Cómo demonios sabía que yo era Simone Truffaut?. Hay muchas otras mujeres en la cafetería. (Recelo en el tono y la mirada)

Desde luego, había sido un sucio truco lo de quitarle el forfait del bolsillo al cruzarse con ella de camino al servicio, pero no se lo iba a decir. "Deformación profesional", pensaba él.

INTERLOCUTOR N.1: Pues no sé si me va a creer, pero me he guiado por el olfato, y el delicioso perfume que lleva ha servido de ayuda.

- Vamos, vamos, no diga idioteces. Yo nunca uso perfume. El alcohol me produce alergia.

- ¡Eh oiga!. Que yo he hecho mi tirada de "La Mirada" y he sacado un CE2. Por lo menos haga la suya de "Voluntad".

- Si, pero es que la tontería del perfume....

- Nada, nada. Aquí hay que seguir las reglas del juego.

Simone Truffaut conocía bien las reglas del juego. Nadie dijo que fuera a ser divertido ser un "Sujeto Atractivo" en el mundo de James Bond, pero una cosa es que el mismo Bond te saliera al paso para seducirte, y otra muy diferente era el currito este... McSheen creo que se llamaba. Era insoportable. Así que no tuvo más remedio que sacar sus dados y hacer la tirada de"Voluntad".

- ¡Huy, qué amable es usted señooooor.......

- McSheen, Chris McSheen, pero llámeme Chris si lo prefiere. ¿Quiere tomar algo?

- Eso depende.

- ¿De qué pende?.

- De un hilo.

- ¿Fino?.

- Sí, creo que me tomaré un fino.

- Yo, estando como estamos en Sierra Nevada, le recomiendo una Manzanilla de San Lúcar de Barrameda. Está deliciosa en ésta época del año.

-Eso, ¿qué lo ha leido, en el manual del turista accidental, o en la sección gastronómica del 10 Minutos?

-Eso es, que he sacado un CE1 en "Distinción" y ahora tengo un +2 a la "Seducción".

A Simone no le quedaba otra alternativa que dejarse impresionar. Las cosas se le estaban poniendo cada vez más crudas. McSheen llevaba ganadas ya dos fases de la "Seducción"y ahora tenía un +2 a las siguientes tiradas. Su única esperanza era sacar un CE1 en la tirada de"Vol", o que el agente de pacotilla hiciera una pifia. Sólo hacía falta un "00" en los dados, sólo eso y le podría mandar a la mierda en Aston Martin.

Todo empezó cuando llegó a sus manos aquel anuncio del periódico: "Se necesita Sujeto Atractivo" para PNJ en James Bond 007. Imprescindible Aspecto "Seductor". Posibilidad de promoción a mujer fatal de la KGB en breve plazo. Llamar los Domingos de 7 a 6.Todas las chicas de su edad admiraban y envidiaban a Anya Amasova. Simone quería ser como ella, pero llebaba ya 4 años y le habían tocado todos los pardillos del servicio; Bowls, Banks, Harper, el recluta 1.175..... ¿y Bond?, ¿dónde demonios estaba Bond?. En lugar de James, tenía que aguantar al paliza éste de McSheen.

- Bueno, entonces ¿acepta que la invite esta noche a cenar mademoiselle Truffaut?. Le prometo que será una velada apasionante.... ¿me escucha?

- ¿Eh?, ah, ¿cómo dice?, ah sí, ahora venía lo de la cena. Si, en realidad, ya me lo sé de memoria, no sé por qué pregunto. Sí, claro que acepto, no faltaba más.

Siempre la misma historia. "La Mirada", la "Presentación" con invitación a copa incluida, luego la "Conversación Ingeniosa" -con exhibición de humor estúpido y todo, luego viene la cena con los consabidos alardes sobre conocimientos gastronómicos y enológicos sin interés alguno. A eso de la mitad de la cena, a "Intimar" se ha dicho! y para concluir el via crucis, Don Perignon frío en su habitación, "Dónde y Cuándo", suelta de reses bravas y fin de fiesta. Si Cristina Almeida se enterara.....

MAISON DU FROMAGES 10:00 P.M

- Creo que fue una gran idea cogernos el Acrostar y acercarnos a Paris para cenar, es una suerte que "Q" me lo dejara. Le había pedido el Lotus Esprit, pero no sé quien, lo había destrozado completamente. Así que me cogí el Acrostar.

- Espero que estés disfrutando de esta frugal cena.

- Sí, el chuletón está muy rico.

- Tenía pensada una bonita frase de "Intimar", ¿te apetece escucharla?

- ¿Es necesario?

- No me lo pongas más difícil aún. No sabes el stress emocional que tiene que aguantar un agente de M.I.6.

- Pero si tú no eres un "Agente", no eres más que un "Reclutilla". Cuando llegues a "00" te apreciaré como te mereces. ¡Ay si Bond estuviera aquí!.

- Mira, yo conozco a Bond en persona y......

- ¡Ay siii!, y ¿cómo es él?

- Marica perdido. No pienses en él. Ya conoces aquél refrán de origen español que decía "Cría fama y échate a dormir". Pues a Bond le pasa lo mismo, tiene mucha fama pero es sarasa irreversible. Yo... te prometo hacerte pasar los momentos más felices de tu vida si te vienes a mi piso de la rue Fluvios y nos tomamos un Don Perignon -a 435 grados Farennheit- al calor de la chimenea.

- Espera que haga la tirada de "Vol" para resistirme a tu CE4 en "Intimar"........... ¡¡Uyyyyyyyyy, casiii!!!. Pero no me resisto a tu tentadora y emocionante invitación.

13 RUE FLUVIOS - PISO 4 -PUERTA IZQUIERDA - DON PERIGNON FRIO - CHIMENEA CALDEANDO EL AMBIENTE -ALFOMBRA DE PIEL DE OSO POLAR SINTETICO (todavía no cobra lo suficiente como para una de verdad).

Desde el frío aire de la calle, se puede apreciar una figura femenina en la ventana del cuarto C, cuya insinuante silueta queda difusamente delineada contra un ténue luz que emana del apartamento. Una silueta masculina se acerca lentamente desde detrás y por la espalda de la femenina con intenciones de abrazarla o algo peor.

Muy lejos, en otro lugar, en otro mundo, un Jugador le pide el "Grado de Dificultad" a su Master para llevar a cabo una tirada de "Dónde y Cuándo". Sabe que está en un momento comprometido y que la tirada es muy importante para llevar a cabo la "Seducción" exitosamente. La Master le da un "Grado de Dificultad"de 6. Él protesta porque, con lo bien que ha roleado, le parece un número muy bajo. La Master se muestra implacable.

- Pero, ¿y el +2 de la tirada de "Distinción"?

- Cuando un Master dice seis; es 6.

El jugador hace ademán de coger sus dados preferidos y, de hecho, los coge. Los agita enérgicamente con las manos y, tras lo que parece una verdadera eternidad, los arroja impetuosamente. El primero que deja de rodar (el de las decenas), se detiene y muestra un "0" en su cara superior. El de las unidades tarda más en detenerse y rueda entre gritos de júbilo del Jugador, que celebra su CE1 por anticipado; gritos que pronto quedan ahogados por el número que aparece en el susodicho dado:un "0" espantosamente redondo .

De nuevo en el 13 de la rue Fluvios, la figura masculina se acerca muy lentamente a la presuntamente femenina y, cuando parece que la va a alcanzar, tropieza y se cae encima de ella arrancándole el posible vestido de una manera violentísima y, por las salpicaduras de sangre en la ventana, arañándole profundamente la espalda. La escena se ve coronada por unos estridentes alaridos de dolor que parecen ser emitidos por la garganta femenina, y que van seguidos de una ristra de blasfemias que no se publican por estar en Francés. Lo único que se puede sacar en claro de toda esa sarta de ruidos ininteligibles fue: ¿Y Bond?. ¿Dónde está James Bond?.

JAMES BOND: EL JUEGO DE LA SEDUCCION

por Moisés Prieto

Bajo epígrafes de esta suerte, el lector medio (también animal de costumbres) esperará encontrar profundas disertaciones sobre la filosofía que hay que seguir en la trayectoria del juego que abordamos en esta ocasión, lo que se debe o no hacer para evitar romper con los esquemas preliminares en los que se basa el juego, o consejos sobre ética del jugador y del master para evitar desnaturalizar el planteamiento que el autor le quiso dar a su obra. Terriblemente nos tienen acostumbrados los eruditos en rol a este tipo de exhibiciones gratuitas en las que se nos asesora sobre cómo hemos de pasárnoslo bien. Parece que a veces olvidan que el jugador tiene la última palabra, que el juego de rol está hecho para divertirse y que, si un grupo de jugadores y un master se lo pasan bien jugando con modificaciones, no tanto en las reglas como en los planteamientos generales que el creador de un determinado juego le quiso dar a su vástago, están en su perfecto derecho a hacerlo y ¡qué demonios!, hacen lo que deben. Lo mejor es que ponga un ejemplo concreto sobre el juego que nos ocupa (evito alusiones a otros juegos por puro temor, no tanto a las susceptibilidades -que aunque yo no crea en ellas, haberlas haylas- como a los monstruos que cada juego de fantasía contiene en su mounster manual, o algunos que no están en dicho manual, pero que deberían): Los autores del juego James Bond 007, conscientes de que el Bond de las películas y de las novelas se llamaba James Bond y no Arnold Schwarz yo no sé cuántos, y de que no tiene por costumbre acabar hasta con los de luminotecnia con su Heckler & Koch MP5 Submachine Gun, crearon una magnitud variable llamada "Puntos de Fama". Estos puntos sirven para evitar el hecho de que los jugadores emulen las hazañas de John Rambo, están pensados para que los jugadores ideen sistemas más sutiles de acabar con el "mal". Cuando un jugador le coge el gustillo a eso de apretar el gatillo (apréciese el pareado), los puntos de fama se disparan escandalósamente, perjudicando el carácter secreto de todo agente de M.I.6. Si unos jugadores y un master aprecian que es una buena medida y disfrutan aplicándola; bien por los autores del juego. ¿Qué es lo que pasa cuando unos jugadores y un master son algo más violentos y gustan de tomar por asalto las diferentes fortalezas de los malos al más genuino estilo de los americanos o los rusos de visita en Vietnam o Afganistan?. Pues nada, así de sencillo: NADA. O se reduce o se quita lo de los Puntos de Fama y ya está. Aquí lo que hay que hacer es establecer un orden de prioridades y, lo más importante es divertirse, y después ya nos fijaremos en la esencia del juego. He puesto un ejemplo bastante exagerado para que todos nos entendamos. Lo ideal, a mi juicio, debería ser el término medio, es decir, tener muy clara la esencia del juego y la historia, y compaginarla con lo más divertido a la hora de jugar. Nosotros, concretamente, utilizamos los Puntos de Fama tal y como vienen en las reglas y hemos cambiado muy pocas cosas de las reglas originales; esto no quiere decir que al que le apetezca cambiarlo y modificarlo todo de acuerdo con sus necesidades y las de su grupo, no lo deba hacer. Yo animo a todo aquél que lo quiera hacer a que lo haga.

Toda esta introducción (aparentemente inconexa con el tema que nos ocupa) es, en parte, una crítica (espero sea tomada como constructiva-pero no lo creo-) y, en parte, es para que no se me incluya dentro del grupo de los que disertan sobre la verdadera naturaleza de los juegos y critican (airados e indignados) a aquellos que lo juegan de otra manera diferente a como ellos creen que se debe jugar. A continuación hablaré sobre uno de los elementos más importantes del juego James Bond 007, y que no vienen suficientemente abordados en el Libro Básico. Lejos de ser consejos, prefiero llamarlos interpretaciones personales que contribuyen (siempre bajo nuestra limitada experiencia de club) a hacer el juego mucho más divertido, que es de lo que se trata.

Hay una serie de "puntos fuertes" que hacen que el juego de Victory Games sea especialmente divertido para los que lo juegan, y absolutamente insoportable para los que tratan de dormir la siesta en la habitación de al lado. Las carcajadas suelen dar comienzo a partir de que se interactúa con los PNJ. La gente se puede reir por muchas más cosas, pero hay elementos del juego que, aunque en un momento dado, puedan provocar la risa, no les aplicamos el adjetivo de "desternillantes". Por ejemplo: las persecuciones suelen ser



vertiginosas aunque algunas veces deriven en carcajadas (venerables ancianas y mujeres de 8 meses de embarazo espanzurradas por los suelos gracias a alguna oportuna pifia en las diferentes maniobras automovilísticas); a los combates les podemos aplicar el calificativo de "emocionantes", aunque cuando estás esperando el ansiado momento de pegarle un tiro en la sien a Tiburón según te va a besar en el cuello, te salga un "99" y tu Browning HP quede encasquillada, momento en el cuál, el master y el jugador se desternillan a coro pero por diferentes razones (uno se ríe del otro y el otro se ríe con una cierta desesperación, de sí mismo).

A estos elementos, a pesar de que ocasionalmente provoquen la hilaridad, no se les suele considerar como "hilarantes". Tampoco debería ser así con la interacción, pero es imposible controlarse. El hecho de estar contándole a Max Zorin a cómo quieres el kilo de caballo (pura sangre), o de suplicarle a Auric Goldfinger que no te ponga "criadillas fritas al láser" de cena, suele degenerar en dolor de mandíbulas. Pero si la Interacción con los PNJ a través de la"Persuasión", la"Interrogación", o la simple charla son motivo de risas, cuando llegamos a la "Seducción", no se me ocurre adjetivo suficiente para describirla. La gente ajena al juego que lo oiga desde el otro lado de la puerta, puede llegar a temer por la botella de J.B. que había en la despensa. La "Seducción" puede ser, sin duda alguna, lo más divertido del James Bond y, probablemente, de la totalidad de los juegos que conozco. Y

digo "puede ser", por que, dependiendo de cómo se lleve a cabo por parte del master (que hace de víctima de la seducción) y del jugador (seductor(a) incorregible), puede ser divertido o llegar a la monotonía.

La "Seducción" se divide en 5 fases en las que el jugador va haciendo sus tiradas de conquistar y el ser seducido (master) hace sus tiradas de "Voluntad" para resistirse a la seducción (eso si se quiere resistir). He llegado a presenciar (para mi absoluto terror y consiguiente pérdida de "Sanity"), como unos jugadores de Bond despachaban el indescriptible ritual de la Seducción, en diez estúpidas tiradas de dados (cinco de Seducción y cinco de Voluntad). Pero lo peor de todo ésto, es que ni siquiera sonrieron. Ese momento que ha hecho de muchas de nuestras tardes una contínua carcajada que parecía no acabarse nunca, lo despacharon en dos minutos con rostros que reflejaban auténtica monotonía y tedio. Desde entonces me encuentro en el sanatorio. Llegados a este punto, muchos pensarán que estoy cayendo en el recurso que tanto criticaba con anterioridad, pero lo que a mí me provocaba verdadero espanto, no era el sistema que estaban empleando para llevar a cabo la Seducción (ésto sólo me provoca alucinaciones), sino el hecho de que les resultase monótono algo que podía llegar a ser verdaderamente divertido. Con objeto de evitar este crimen sin nombre, daré una serie de directrices que pueden llegar a contribuir a un mayor disfrute del juego más antiguo que existe: "La Seducción".

La Seducción en el juego James Bond 007 va mucho más allá del mero hecho de ligarse a un miembro del sexo opuesto. El agente de M.I.6. trata de conseguir que su objetivo quede cautivado(a) por encantos desarrollados a lo largo de años de experiencia en el servicio. Con ello persigue una serie de metas que van desde la obtención de información que contribuya a llevar a cabo la misión con un cierto grado de éxito, pasando por la alimentación del propio ego de la dualidad agente-jugador, hasta para aburrir al sufrido master, eterno intérprete de personajes-no-jugadores. El espectro de resultados es, sin embargo, harto más amplio: Calabazas con diferentes grados de brusquedad, traiciones de almohada (mortales en ocasiones); el óbito de tu recien encontrada conquista justo antes del primer contacto místico (si la eliminan después, puedes ahorrarte la venganza); irreversibles pérdidas de tiempo de misión con explosiones termonucleares incluidas; todo lo anteriormente dicho revuelto como resultado a la interacción etc, etc, etc. Todo esto pretende reflejar en el juego la importancia de las mujeres (unas tontas y otras no tanto) de las películas de Bond. Pero lo verdaderamente sorprendente, es que, con el sistema desarrollado, no sólo han suplido con creces a las películas, sino que han ido mucho más allá; han convertido la Seducción en todo un ritual sin parangón en el mundo del rol. Han conseguido que, tanto los hombres como las mujeres (víctimas del machismo en la conquista), puedan hacer de la seducción un verdadero arte, y todo ello con cinco fases y diez tiradas. A continuación paso a describirlas y ejemplificarlas debidamente:

A. "LA MIRADA": Traducción literalísima de "The Look", es la fase más desahogada para el jugador. Este puede optar por lanzar una mirada cautivadora, interesada, enamorada, desdeñosa o incluso desafiante a su blanco de seducción con objeto de cautivarlo, interesarlo, enamorarlo, intrigarlo o incluso provocarlo. Otra posiblidad, es que nuestro aprendiz de seductor caliente su piquito de oro (que buena falta le va a hacer), soltándole a la víctima una chorrada y empleando los tonos antes mencionados para la miradilla. Me decanto por obviar ejemplos concretos de frases o chorradas determinadas, ya que cada jugador-personaje-agente tiene su propio estilo y cada situación de juego es un mundo aparte, pero nosotros solemos lanzarle una estúpida mirada al pobre master, explicándole de qué mirada se trata y con qué intenciones va y, previa petición del "Grado de Dificultad", hacemos la tirada pertinente.

B. La"PRESENTACION": Traducción algo menos literal de "Opening Line" suele ir íntimamente unida a "La Mirada", o incluso, superpuesta. Me explico: Un agente cualesquiera puede decirle a cualesquiera víctima de la seducción una frase típica de presentación, acompañada de una mirada cautivadora. "¿No nos hemos visto en alguna parte mademoiselle?" (ayudándole a recoger del suelo los siete mil doscientos dólares en fichas de casino que acaba de perder con ella al blackjack). Es éste un ejemplo poco serio, pero que refleja la cantidad de estupideces que suelen decir los agentes, y que sirven como excusa para una presentación. Así es; si no está en el guión de la aventura que determinado PNJ se te acerque y se te presente por propia voluntad, habrás de inventarte cualquier pretexto válido (o no tanto), para poder hacerlo. Eso si quieres interactuar con el PNJ en cuestión. Resumiendo, en la fase de la "Presentación", es muy típico oir cosas como:" ¿Nos conocemos?", "Disculpe, pero se le ha caido esta colilla al suelo. ¿Toma algo?", "Su cara me resulta conocida. Permita que me presente. Me llamo Jacq's..." etc,etc,etc.

C. "CONVERSACION INGENIOSA": "Witty Conversation" en el original, en esta fase los jugadores han de esforzarse bastante más que en las anteriores. En las dos primeras etapas, los jugadores podían limitarse a soltar una de esas frases que se dicen en numerosas ocasiones y que vemos en miles de películas, tele-fotonovelas, novelas rosas y demás. La "Conversación Ingeniosa" es algo más serio y trabajoso. No es que el contenido básico sea serio en sí mismo, sino que hay que procurar darle tema de conversación al objeto de la seducción (una vez más interpretado por el master), hay que procurar entretenerlo y divertirlo durante unos momentos (eternos a veces), y, además, coronar la conversación con algo que le dé a entender que deseas ir más lejos en la relación, es decir, "tirarle los tejos". Esto es en teoría; la práctica se suele desarrollar de diversas y variadas formas. Cada PNJ es un mundo aparte y unos son fáciles, simpáticos y abiertos, y otros son terriblemente difíciles (estos últimos suelen coincidir con las crisis del master). La tirada se lleva a cabo cuando el master considera que has concluido con la fase de "Conversación Ingeniosa" y puedes tratar de ir más lejos. El "Grado de Dificultad" será otorgado de acuerdo con una serie de factores de los cuáles, el más importante (con diferencia), debe ser la interpretación del jugador.

D. "INTIMAR" (Begining Intimacies): A pesar de ir por la cuarta fase, aún nos queda más de media montaña que escalar. Llegados a este punto, tienes que habértelas ingeniado para que tu "partenaire" se sienta interesado(a) por aspectos más íntimos de tu vida y puedas contarle unas cuantas mentiras (no siempre conviene decirle que eres agente secreto y que ligas por afición), y para que se sienta motivado(a) a contarte los aspectos más íntimos de su vida. Esta fase es la más variada de un PNJ a otro. Puede (suele) durar una cena, cena y almuerzo, cena-almuerzo-desayuno, dias, horas, meses, etc, etc. Esta fase ha de verse coronada por una evidente declaración de intenciones antes de que llegue la tirada. Aparte de un cierto lenguaje no verbal (manitas, zarpazos, etc), el PJ ha de comunicarle de algún modo al PNJ que se siente terriblemente atraido por éste y que la relación de intensa amistad no es suficiente. Esto suele implicar una falta de sinceridad por parte del agente (cuyas abiesas intenciones no deben manifestarse por el momento), que, en detrimento de muchos principios éticos, se revela harto efectiva.

E."DONDE Y CUANDO": Traducción de la imagen especular de "When & Where". Aquí la suerte está echada. O te detienes y lo dejas en éste momento, o hagas lo que hagas será irreversible. O lo consigues, o fracasas estrepitósamente. Aquí no hay término medio, y los espectadores de la "Seducción" de las



partidas de James Bond suelen esperar con ansia éste momento, y lo saborean con fruición. Si lo consigues será todo un triunfo, si fallas busca una salida de emergencia por que las risas se pueden llegar a hacer insoportables. Me abstengo de poner ejemplos de fracasos propios por vergüenza. Tras la fase de "Intimar", lo que resta por hacer es planear el asedio, el ataque final, el asalto definitivo. Dicho así puede parecer sencillo; se declara el ataque y ya está. Sin embargo y antes de llevar a cabo la tirada fatídica, se debe hacer una interpretación de la fase de "Dónde y Cuándo" que sea creible. Una frase solemne en un momento sublime que haga que la víctima, hasta el momento recelosa de cualquier contacto físico con el agente, caiga en los brazos de éste dando rienda suelta a sus instintos más primarios (previo éxito en la tirada del PJ y fallo en la tirada de "Vol" del PNJ). Es el momento más delicado de toda la "Seducción", donde se pone en práctica la totalidad teórica de las anteriores fases. Recordemos algunos de los famosos "Dóndes y Cuándos" de las pelis de Bond; cuando le toma el pelo a Solitaire con lo de las cartas, cuando practica la lucha libre con Pussy Galore en el pajar de Goldfinger, etc. Sólo con ser un poquito original, el master nos dará un buen "Grado de Dificultad" y tendremos buenas posibilidades de concluir la "Seducción" con éxito.

Hay, a pesar de todo, numerosos factores que hacen que el "Grado de Dificultad" oscile en uno u otro sentido. Factores irremediables, como el "Aspecto Físico", la tirada de "Reacción", el "Carisma". Factores influyentes, como tiradas exitosas de "Distinción", "Usos y Costumbres", y todas las que se le ocurran a uno de cara a impresionar a la víctima. En cualquier momento de la Seducción se pueden llevar a cabo estas tiradas buscando buenas excusas: elegir un buen vino, un restaurante apropiado, comida típica de la zona. Las fases más recomendables para estas fanfarronadas suelen ser la "C" y la "D", aunque, como ya he dicho, se pueden llevar a cabo en cualquier momento de la secuencia.

Para que la Seducción sea más divertida, lo ideal es igualar el tiempo de juego al tiempo real, es decir, sin dejar tiempos muertos a los jugadores para que se piensen su próximo movimiento. Hay que comunicarles la sensación de tensión y nervios que se puede crear en la realidad; buscando conversaciones espontáneas y, por ende, divertidas. Esto hace que el aspecto que tratamos sea más complicado tanto para el master, como para el jugador, pero, una vez que se domina, es lo más divertido. La gente pensará que no estoy contando nada nuevo. Muchos están hartos de ligar en la discoteca y no va a llegar nadie a contarles lo que ya sabían de sobra. Los roleros avezados saben de sobra lo que es rolear y no va a llegar nadie a enseñarles. Lo único que me tomo la libertad de recomendar es que conjunten una y otra técnica, y que la lleven a cabo en tiempo real (y siempre en primera persona; jamás en tercera) cuando jueguen al Bond y se dediquen a seducir; sólo por pasárselo bien, sólo por divertirse. En este sentido, la parte de la Seducción del juego de Victory Games, ya no puede ofrecer más que dudas técnicas, y éstas las resolveremos gustosos cuando surjan. Ya sabéis; lápiz y papel.

Un par de apuntes para concluir el dossier. Teniendo en cuenta que casi todos los que formamos el equipo de traducción del James Bond 007 somos humanos, y que cuando nos enteramos de que existía la posibilidad de traducir el juego al castellano (más por afición que por otra cosa), nos apuntamos a un cursillo acelerado de inglés por correspondencia (marca ACME), cabe la posibilidad de que existan algunos errores o imprecisiones en el texto traducido. Lo hemos repasado una y otra vez con objeto de reducir al máximo esta posibilidad y aún así se nos puede haber escapado algo, brindando, por otra parte, la posibilidad de ejercer a los eternos buscadores de erratas, su muy noble ocupación.

Es probable que muchos de los términos genéricos que aparecen en la traducción del Bond coincidan con otros tantos que aparecen en las traducciones de nuestros predecesores. Esto ocurre probablemente por que los términos coinciden también en el original. Al fin y al cabo NPC es y ha sido siempre PNJ en todos los juegos (tradujéranse antes o después). Por esta razón y, a pesar de haber oido comentarios en ese sentido, el hecho de que algunos términos coincidan, no nos parece motivo de disculpa ni de nada por el estilo para con nuestros predecesores (a quienes, por otra parte, respetamos profundamente -en el buen sentido de la palabra profundo).

Todo hay que decirlo; a pesar de que el juego en cuestión sale ahora a la calle, la traducción está terminada desde hace mucho tiempo.

Como última recomendación; paciencia a los "Reclutas", prudencia a los "Agentes", y humildad a los "00". Evitar a Tiburón por todos los medios. ¡Buena suerte en vuestras misiones!.



CASINO ROYALE

por Karl Walter Klobuznik

Casino Royale es una aventura que puede ser jugada en unas pocas sesiones de juego. Está pensada para un personaje de graduación "00" o "Agente", o por dos o tres "Reclutas".

Nota: La información contenida en esta aventura es para uso exclusivo del Master. Si algún jugador la ha leido, deberás realizar cambios sustanciales dentro de la misma con objeto de evitar la posible predicción de acontecimientos.

INFORMES

Informe para los personajes:

Una nublada mañana en Londres, los personajes son llamados a M.I.6 para reunirse con "M". Una vez dentro de la oficina, se encuentran a "M" fumando su ya habitual pipa y hojeando una carpeta abierta ante sí. Si los personajes se fijan, pueden observar en la carpeta, la inscripción: "Operación Casino Royale. TOP SECRET".

"Siéntense señores. Me imagino que habrán oido hablar de un indivíduo llamado -Le Ciffre-. Su origen es desconocido y los únicos informes de que disponemos, apuntan a una primera aparición en un campo de concentración alemán a finales de 1945 y posterior emigración a la Unión Soviética dos años más tarde. Ahí le perdimos la pista hasta que, hace algún tiempo, apareció en París regentando una serie de locales de dudosa reputación en un momento en que dichos locales estaban en auge. Nuestro agente "007" descubrió en el transcurso de una de sus misiones en la ciudad francesa y, a través de un contacto de nombre Aubergene, que Le Chiffre atravesaba un mal momento económico debido, principalmente, a la aparición de una ley en Francia para la regulación de la venta de material pornográfico y que restringía el número de espectáculos dedicados a este género. Aparte de estos menesteres, Le Chiffre pasaba información a la KGB y, más concretamente, a una sección llamada SMERSH. Esta organización se dedicaba a la desestabilización de los servicios secretos en la época de Stalin, y, aunque creíamos que había sido desmantelada hace ya algunos años, hemos descubierto que, para hacer frente a todos los gastos y deudas que contrajo en los últimos años Le Ciffre, ha venido utilizando los fondos pertenecientes a SMERSH. Al parecer, la mala gestión económica, el elevado nivel de vida (siempre por encima de sus posibilidades) y su desmedida pasión por el juego, le han conducido hacia un importante incremento en la utilización de dichos fondos destinados, en principio, a otros asuntos.

Ustedes comprenderán que, cuando SMERSH tenga conocimiento de lo que Le Chiffre está haciendo, no les va a sentar nada bien y, por eso, nuestro hombre está tratando de recuperar la mayor parte del dinero gastado lo antes posible. ¿Y cómo lo está haciendo?. Sabemos que, actualmente, se encuentra de vacaciones en Royale-Les-Eaux, Francia. Sin duda alguna, está intentando recuperar el dinero de la manera más fácil para un jugador empedernido: apostando en el casino.

Su misión consistirá en dejar en ridículo al agente enemigo y conseguir que el dinero en cuestión, nunca llegue a las arcas de SMERSH. Por ello, es preciso que vayan allí y derroten a Le Chiffre. Dispondrán para ello de 2.500.000 libras esterlinas como fondo de juego. Los riesgos son evidentes y somos conscientes de que las pérdidas monetarias que podemos sufrir son importantes, pero cualquier otro tipo de intervención sería harto menos efectiva, y bastante más expuesta para el gobierno de Su Majestad. ¿Alguna pregunta?.

INFORME PARA EL MASTER

La descripción completa sobre SMERSH la podrás encontrar en el suplemento "Villanos" (próximamente en castellano). SMERSH es una organización dependiente de la KGB que, teóricamente, quedó desmantelada con el incremento de las buenas relaciones entre ambos bloques. En la práctica y, dirigida por el General Orlov (ver la película Octopussy), la rama de la KGB negocia con criminales internacionales con objeto de producir desestabilizaciones en el mundo occidental. No les des esta información a los personajes, ya que M.I.6 sólo sabe que SMERSH fue una organización estalinista que cayó en el olvido tras finalizar la guerra fría. Por ello, pon especial énfasis en la gran importancia de esta operación, ya que un nuevo resurgimiento de dicha organización, traería consigo fatales consecuencias en el equilibrio de las relaciones este-oeste.

PERSONAJES NO JUGADORES

Le Chiffre

FUE: 6 DES: 7 VOL: 9 PER: 10 INT: 10
HABILIDADES (NIVEL/POSIBILIDADES BASICAS): Carisma (7/16) Combate con Armas de Fuego (3/11) Combate Cuerpo a Cuerpo (5/11) Conducir (3/11) Interrogación (10/20) Juego (11/21) Pilotar (7/15) Seducción (3/11) Tortura (9/18)
Altura: 1'71 Peso: 130 Kg.
Edad: 45 años
Apariencia: Normal
Puntos de Fama: 95
Puntos de Supervencia: 6
Velocidad: 2
Correr/Nadar: 25 minutos
Capacidad de Carga: 46-70 Kg.
Nivel de Daño en C.C.: A
Resistencia: 28 horas.
CAMPOS DE EXPERIENCIA: Bellas Artes, Ciencias Políticas
DEBILIDADES: Atracción hacia Miembros del Sexo Opuesto, Adicción al Juego, Codicia, Sadismo.



René Mathis
FUE: 15 DES: 9 VOL: 8 PER: 7 INT: 7
HABILIDADES(NIVEL/POSIBILIDADES BASICAS)
Combate con Armas de Fuego(8/16) Combate Cuerpo a Cuerpo(10/25) Conducir(7/15) Disfrazar(13/20) Manipular Cerraduras/Cajas Fuertes (817) Montar (6/13) Pilotar (12/20) Sexto Sentido (6/13) Sigilo (9/17) Tortura (10/17)
Altura: 1'80 m.
Peso: 98 Kg.
Edad: 28 años.
Apariencia: Atractiva
Puntos de Fama: 43
Puntos de Supervivencia: 9
Velocidad: 2
Correr/Nadar: 25 minutos
Capacidad de Carga: 126-160 Kg.
Nivel de Daño en C.C.: C
Resistencia: 28 horas
Arma: H & K. VP-70. Cuchillo.
CAMPOS DE EXPERIENCIA:Tenis, Squash, Hockey sobre Hielo, Esquí Acuático, Esquí Alpino, Fútbol.
DEBILIDADES: Adicción a las Drogas, Sadismo.



Vesper Lynd
FUE: 5 DES: 6 VOL: 7 PER: 6 INT: 9
HABILIDADES (NIVEL/POSIBILIDADES BASICAS): Buceo (7/14) Carisma (8/15) Conducir (9/15) Hurto (3/9) Juego (5/11) Montar (8/14) Pilotar (3/9) Seducción (5/12)
Altura: 1'75 m. Peso: 55 Kg.
Edad: 29 años Apariencia: Seductora
Puntos de Fama: 15 Puntos de Supervivencia: 2
Velocidad: 1 Correr/Nadar: 25 minutos
Capacidad de Carga: 25-45 Kg. Nivel de Daño en C.C.: A
Resistencia: 28 horas
CAMPOS DE EXPERIENCIA: Bellas Artes, Coleccionismo, Esquí Acuático, Joyería
DEBILIDADES: Acrofobia, Atracción hacia Miembros del Sexo Opuesto.



LOCALIZACIONES

Royale Les Eaux es una pequeña ciudad situada al nordeste de Francia. Los personajes pueden cruzar el Canal de La Mancha en el Ferry, para luego continuar por carretera hasta dicha ciudad. Se trata de un tranquilo lugar de descanso para los muchos extranjeros que vienen a pasar aquí sus vacaciones. Existen varios hoteles de lujo, aunque el fasto por excelencia está situado en el Hotel Splendide, construido sobre un manantial de aguas termales. Además de disponer de unas lujosísimas habitaciones, representa con inmejorable calidad las excelencias gastronómicas del país con un servicio digno de encomio en eficiencia y simpatía.

Cuando los personajes lleguen a Royale Les Eaux no verán a mucha gente por la calle, ya que en estos días una terrible borrasca está azotando el norte francés y los vientos y las lluvias torrenciales son una constante en la zona.

El Hotel Splendide está a la tercera parte de su capacidad en cuanto a clientes, por lo que los personajes no tendrán ningún tipo de problema a la hora de encontrar habitación. Una vez que éstos lleguen a la ciudad, los acontecimientos que tengan lugar dependerán en gran medida de sus acciones.

A continuación describimos el comportamiento de los PNJ más importantes a lo largo del día:

Le Chiffre: Se levanta todos los días a la 1:30 p.m, se ducha y toma el aperitivo en su suite del hotel. La habitación está permanentemente vigilada por cinco guardias(generar cinco guardias de graduación "Esbirro" según las reglas del Libro Básico). A las 2:30 de la tarde y, junto a Vesper Lynd, Le Chiffre celebra un opulento almuerzo para, posteriormente, sestear hasta las 8:30 de la noche. Se vuelve a duchar y se viste para bajar al Casino en donde, dos horas más tarde, desplumará al primer "pichón". A las 11:00 p.m cenan en el restaurante del Casino y a partir de la 1:00 a.m empieza el juego "en serio" hasta las 5:30, hora en que se retira a descansar.

Este horario será mantenido hasta que descubra el peligro que representan los personajes, bien al reconocerles como agentes de M.I. 6 o como serios rivales al baccarrá. A partir de ese momento trastocará todo su horario para amoldarlo mejor a la situación. Lo que haga en cada caso y en cada momento dependerá de tí como master.

René Mathis: Es el guardaespaldas personal de Le Chiffre. Conocido deportista de los ambientes estudiantiles de La Sorbona, actualmente trabaja como matón a sueldo para Le Chiffre. Se levanta a las 8:00 de la mañana y recorre todos los hoteles de la ciudad con objeto de controlar a los posibles sospechosos (Tirada de Fama para ver si reconoce a los personajes). Es consciente de la importancia que tiene el hecho de que su jefe no sufra intromisiones durante las partidas o fuera de éstas a causa de ciertos indeseables. René acompañará a Le Chiffre en todo momento, salvo a la hora del aperitivo, el almuerzo y cuando éste descanse, naturalmente.

Vesper Lynd: Esta bella acompañante de Le Chiffre no es sino un arma secreta en manos del villano. Lleva varios años con él y, desde luego, debería ocurrir algo muy especial para que se vuelva contra el que durante tantos años ha sido su protector. Lynd acompaña a nuestro hombre siempre que aparece en público, interpretando el papel de amante aburrida. Una vez puestos en contacto con la persona a la que Le Chiffre quiere investigar, ella se dejará seducir y/o trabará una profunda amistad, en el caso de que la aventura sea jugada por PJ femeninos. En algún momento de intimidad, le contará una historia sobre que el villano la retiene a la fuerza y que está esperando el momento idóneo para vengarse de él (invéntate alguna historia triste sobre que le han raptado a su hermano y la están amenazando con eliminarle o algo parecido). En ese momento sus víctimas suelen acceder a apoyarla en un plan más o menos ingenioso para deshacerse del villano, papel en el que Vesper jugará, naturalmente, un papel importante. Vesper corre a decírselo a su protector, el plan fracasa y la víctima, incomprensiblemente, sufre un accidente mortal (¡A ver! Conducir a toda velo-

cidad por la carretera completamente borracho....¡Pobrecito!).

Le Chiffre juega todas las noches al Baccarrá y, al ritmo que lleva, en dos noches más habrá recuperado todo el dinero perdido anteriormente. Los personajes habrán de actuar rápidamente, ya que si no consiguen derrotar a Le Chiffre pronto, éste se escapará con el dinero y ayudará al resurgimiento de SMERSH.

Los jugadores disponen de numerosas ocasiones:

Derrotar a Le Chiffre en el casino, cosa que no le gustará nada en absoluto, recurrirá a su guardaespaldas René y los personajes habrán de vérselas con él.

"Aliarse" con Vesper para trazar un plan y quitarle el dinero, ya sea en el casino o fuera de éste. El plan fracasa y tendrán que vérselas con René.

Liarse a tiros y resolver el asunto al más puro estilo "Harry el Sucio". Hablarán también con René y se las verán con la Policía Francesa etc,etc...

Desde el momento en que los personajes suponen un peligro para la operación, René mandará a dos guardias en un Peugeot 505 para que los sigan discretamente. Si se vuelven realmente molestos, René, al volante de su Renault Fuego-modificado- procurará arreglarles una cita con el santísimo.

Peugeot 505

MR	-1	LR	4
CRUC	100	MAX	153
AUT	800	VOL	2
EST	6		

Renault Fuego (modificado)

MR	+1	LR	4
CRUC	110	MAX	180
AUT	510	VOL	3
EST	6		

(siempre lleva una Uzi en la guantera del coche)

De todos modos, en caso de que los Personajes Jugadores consigan derrotar a Le Chiffre en el casino y, si consiguen deshacerse de René Mathis en un combate más o menos violento, al volver al hotel o a través de algún medio de comunicación, se enterarán de que Le Chiffre ha muerto violentamente en su suite del hotel. El asesinato es atribuido a unos desconocidos que, irrumpiendo bruscamente en la habitación, lo cosieron a puñaladas y escribieron con sangre en la pared: "SMERSH cobra siempre sus deudas."

Además del homicidio, las autoridades han descubierto que la caja fuerte de Le Chiffre ha sido forzada y todo el dinero que pudiese contener, ha desaparecido. (Naturalmente, como el sagaz lector habrá podido deducir, el plazo de que disponía Le Chiffre para devolver el dinero ha transcurrido, y SMERSH ha decido recuperarlo por sus propios medios.)

Si los PJ no han sido capaces de desplumar a Le Chiffre, en ese momento acaba la aventura. De no ser así, el comando de SMERSH tardará 30 minutos en averiguar quién tiene el dinero de Le Chiffre, momento en el cual, se abrirá la veda y dará comienzo la caza del agente.

Las características de los miembros del comando son las siguientes:

Agentes de Smersh

FUE	8
DES	6
VOL	6
PER	8
INT	7

POSIBILIDADES BASICAS EN COMBATE CON ARMAS DE FUEGO: 9
CUERPO A CUERPO: 10
CONDUCIR: 10
PILOTAR: 11
EVASION: 13

VELOCIDAD: 1

Cada uno de ellos va armado con una pistola Tula Tokarev cuyas características son:

MOD	-1	D/A	2
MUN	8	ND	G
AC	0-9	AL	21-60
TAM	0	ENC	98-99
ATI	0	RC	2

La persecución más habitual, tendrá lugar a lo largo de las diferentes carreteras que parten de Royale Les Eaux.

En la persecución participarán:

3 agentes en un helicóptero, uno pilotando y los otros dos armados con UZIS, 3 Renault 18 (utiliza las características del Chevrolet Caprice Classic si no dispones del Manual de la Sección Q.), en cada uno de los cuales se encuentran 2 malhumorados agentes con ganas de cargarse a los empalagosos miembros de M.I.6.(*)

La misión terminará de alguna de las siguiente formas:

Si SMERSH consigue el dinero ganado por Le Chiffre, la organización será capaz de reorganizar su infraestructura para fomentar el terrorismo y la opresión en breve plazo.

Si los valerosos agentes de Su Majestad (nunca nuestra; ¡bendita sea!) consigue que el dinero no llegue a manos de los bellacos, la organización precisará de más tiempo para su reestructuración y el mundo podrá respirar tranquilo por el momento.

* En la persecución pueden aparecer los siguientes obstáculos:

En la salida de una curva hay un 2CV averiado: Acrobacia a un Grado de Dificultad de 5.

Al cruzar un pequeño pueblo, el semáforo de un cruce se pone en rojo y un camión cisterna se cruza en el camino: en caso de no detenerse y respetar el semáforo, Grado de Dificultad = 4

¡Ha habido desprendimientos de tierra que cierran el paso!. La única forma de continuar con la persecución es cruzar un huertecillo de una pequeña casa de campo: Grado de Dificultad = 5 etc,etc.....

No olvides que el tiempo es tormentoso en todo momento.

Nota: Esta aventura está basada (remotamente) en la primera novela escrita por Ian Fleming para "su agente secreto" en 1953. ■

007™

APPLE LANE, EL SUPLEMENTO DE LA SAGA RUNE QUEST

por Luís Serrano

El siguiente suplemento de la saga *RuneQuest*, *Apple Lane*, un material diseñado especialmente para los Masters novatos que aún no tienen muy claro como diseñar sus propias aventuras, y para los Masters más experimentados que no tienen tiempo para hacerlo.

Apple Lane (Sendero del Pomar) es una pequeña aldea situada en el Reino de Sartar, el cual se asienta en el corazón del Paso del Dragón, en el continente de Genertela. Es una aldea en la que habita gente muy especial, y en cuyos alrededores se suceden gran cantidad de acontecimientos importantes, ya que el Paso del Dragón es uno de los lugares donde se están empezando a fraguar los acontecimientos que darán lugar a las Guerras de los Héroes.

En el suplemento se suministra un mapa de parte del Paso del Dragón, en el que se señalan las ciudades y los lugares más sobresalientes de su zona oriental, lo cual será interesante para poder ambientar futuras aventuras.

Apple Lane es un cruce de caminos, un pueblecito situado en un lugar estratégico. Los personajes que lo habitan y sus detalles más sobresalientes están descritos con todo lujo de detalles, siendo el suplemento una joya en cuanto a PNJ's se refiere.

Para los que no disponen de *RQA*, se incluye una sección de reglas avanzadas con nuevos conjuros espirituales y divinos, para que los usuarios de *RQb* no tengan ningún problema a la hora de ambientar sus partidas.

En el suplemento hay tres módulos. En el primero de ellos, los jugadores son contratados para proteger la casa de empeños de Gringle del asalto por parte de unos vengativos babuinos. Gringle es un personaje pintoresco, y su casa de empeño es una de las tiendas más especializadas en objetos mágicos de todo Sartar. En ella, uno puede conseguir prácticamente cualquier cosa que se le antoje, cualquier arma que exista, cualquier magia que shamanes, sacerdotes o hechiceros puedan crear. Sólamente Lhankor Mhy sabe lo que Gringle guarda en las profundidades de sus sótanos. En principio, la misión de proteger la casa de Gringle contra el patético asalto de las vengativas criaturas parece juego de niños. Pero más de uno se va a llevar una sorpresa...

El segundo escenario se trata de una misión de servicio público. Un despiadado bandido troll, Ojo Blanco, tiene aterrorizados a los viajeros y granjeros de la zona. El sheriff de Apple Lane paga una sabrosa recompensa por su captura y por la de su banda de trollkins. Los aventureros descubren donde se oculta el grupo, y confían en su superioridad para acabar con las criaturas. Pero las cavernas de los Túmulos Arco-Iris tienen más secretos de los que parece. Habitadas por feroces lagartos de las rocas, y llenas de extraños hongos y de ratas, las cuevas son además el ambiente natural de la raza oscura. Los trollkins no son un enemigo peligroso al aire libre, pero en la oscuridad y en su propio terreno pueden preparar a los personajes toda una gama de trampas mortales, ayudados por un feroz troll de las cavernas hembra y guiados por la astucia criminal de Ojo Blanco. Por si esto fuera poco, en las cavernas habita una extraña raza de seres que puede sellar el destino de nuestros aventureros de forma definitiva...

El tercer módulo no estaba originariamente en la versión de Avalon Hill, sino que es una reconversión de una aventura aparecida en HEROES, la malograda revista de rol de la casa americana de Baltimore. Se trata de *Viaje a Falderbash*, un excelente módulo situado también en las proximidades de Apple Lane, aunque en una zona más motañosa, más cercana a la capital de Sartar. Ahora los personajes se enfrentan a una simple misión de escolta, aparentemente muy tranquila y que no supone ningún problema. La paga no es extraordinaria. Pero nuestros aventureros tendrán que enfrentarse a desafíos cada vez mayores, y pronto la misión se hace mucho más peliaguda de lo que parecía en principio. Al final, los personajes pueden acabar con más pérdidas que ganancias desde el punto de vista económico, ya que el deber es el deber, y la moral es la moral. Es éste un interesantísimo escenario, ya que es uno de los mejores test morales diseñados nunca para una aventura de rol. Toda una piedra de toque para los Masters que hasta ahora sólamente diseñaban aventuras de mapa-monstruo-tesoro.

Así pues, es *Apple Lane* en conjunto un suplemento interesantísimo para que los que esperan con ansiedad las siguientes novedades sobre Glorantha.

Que lo disfrutéis. ¡Ah! Y un aviso a los jugadores. Recordad que los conjuros de *Revelación* no siempre dicen toda la verdad...

STORMBRINGER

CRÓNICAS DE LA ESPADA NEGRA

por Edu-Tarantela

Recibido ya el espaldarazo definitivo, estamos preparando el lanzamiento de la que será la más completa edición del mejor juego de rol de ambientación fantástica: Stormbringer.

La gente ya se debe esta empezando a mosquear con mi insistencia respecto a catalogarlo como "el mejor", pero quiero deja claro que encuentro muy agradable y divertida la polémica porque, entre salpicaduras de sangre, acaban aflorando los mejores argumentos, las mejores virtudes y... claro, ¡los peores defectos! Al fin y al cabo, todo redunda en información al posible novel y en desarrollo de la pasión por el juego (o por UN juego: ¡¡¡Vamos a fomentar el nacimiento de los "hooligans" del rol!!!).

Ahora bien, no creemos que haga falta tener el juego en el mercado traducido al castellano para empezar a hablar de él. Creo muy interesante empezar un contacto con todos aquellos Masters o jugadores ya un poco experimentados en el arte de ligar demonios, con el fin de poner en común la experiencia adquirida y las posibles ampliaciones introducidas, si no con vistas a modificar el texto base, de cara a posibles colaboraciones al respecto en el marco de esta vuestra revista. Así, podremos respaldar su definitivo lanzamiento con un buen equipo de ayudas que, sin duda alguna, le catapultarán a la cima (como se merece). Aquí entrarían desde la adaptación a la técnica de juego de los personajes (humanos y "bichos") de las novelas de Moorcock del Ciclo del Campeón Eterno, a descripciones y planos más detallados de alguna de las regiones del Mundo conocido, o de las desconocidas, o de algún otro plano terroríficamente sugerente, o discusiones teológicas sobre si Balo le gastaría una jugarreta a Mabelrode, o módulos de aventura (of course), o un etcétera tan largo como podáis imaginar.

Para lograr nuestro objetivo intentaremos hacernos con un espacio más o menos fijo en LIDER, que habrá de convertirse en una ventana abierta a los Reinos Jóvenes. Pensad que os vamos a hacer un sitio para vuestras válidas aportaciones. No somos muchos, pero tampoco somos cuatro gatos. Estoy convencido de que pronto vamos a crear una gran familia de primos de la Ley y del Caos.

LÓRIEN Y LAS ESTANCIAS DE LOS HERREROS ELFOS

He aquí el primer gran módulo de campaña para "El Señor de los Anillos", dedicado muy especialmente a los elfos, a través de un detenido estudio de Lórien, el Bosque Dorado, y del reino de Eregion que en la Segunda Edad tuvo un protagonismo absoluto en la materia de la forja de los Anillos de Poder. Material esencial para los DJs con imaginación.

Quizá lo primero que hay que decir es que los módulos de campaña para la Tierra Media no son en realidad guiones estructurados en episodios como ocurre en la "La Llamada de Cthulhu", por ejemplo, sino que son estudios geográficos e históricos de alguna región concreta del mundo imaginado por Tolkien. Se supone que el Director de Juego, tomando como base toda esa información verdaderamente exhaustiva, montará sus propios guiones en forma de aventuras más o menos largas. Incluso la sección de aventuras sugeridas que se encuentran al final de cada módulo, no son más que unos apuntes a partir de los cuales nuestro DJ tendrá que "buscarse la vida"!

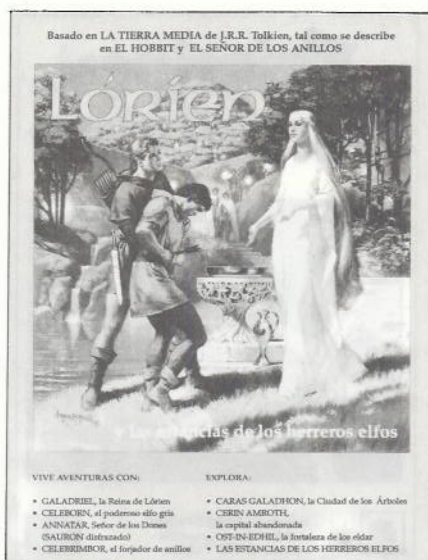
LOS NOLDOR DESPUÉS DE LA PRIMERA EDAD

Aunque a muchos lectores de la novela lo que más les llamará la atención será Lórien, donde la Dama Galadriel y Celeborn reciben a la Compañía del Anillo, ya sin Gandalf, el plato fuerte de este módulo es la descripción del reino noldor de Eregion o Acebeda.

En Eregion se instalaron en la Segunda Edad muchos de los noldor que quedaron en la Tierra Media, gobernados por Galadriel. Allí Celebrimbor fundó el *Gwaith-i-Mírdain*, el "Pueblo de los Orfebres", que sería utilizado por Sauron para forjar mediante engaño los primeros 16 Anillos de Poder, y de cuyas enseñanzas sacaría el Señor Oscuro el conocimiento necesario para forjar el Unico.

En este módulo se da una descripción completa de Eregion, con especial atención para su capital Ost-in-Edhil (con un gran mapa a color en su interior) y al edificio que albergaba las forjas de los herreros elfos.

También se incluyen explicaciones sobre los maravillosos metales que usaban los noldor (el eog, el galvorn, el mithril con sus aleaciones ithildil e ithilnaur) para



fabricar armas y objetos mágicos. Con toda esta información, un DJ puede dejar boquiabiertos a los jugadores aficionados al mundo del Señor de los Anillos.

La dificultad con toda la información referente a Eregion es que el reino sólo existe durante la Segunda Edad (sería destruido por Sauron cuando Celebrimbor se negó a entregar los Tres Anillos élficos, causando a la larga la intervención de los Hombres de Númenor y la caída de este reino), por lo que el DJ debe ambientar la aventura en una época completamente distinta a la habitual, o limitarse (no es muy exacto el término, se pueden hacer muchas cosas) a que los aventureros visiten y exploren las ruinas de Eregion.

LÓRIEN

La información referente a Lórien es mucho más útil para las campañas normales, pero los DJs no deben olvidar que el Bosque Dorado no es un lugar en el que pueda entrar cualquiera, y que incluso para gentes de Gondor o Rohan, tiene fama de maldito (porque se ignora quien está realmente detrás de las protecciones mágicas del bosque).

En el bosque volvemos a encontrarnos con algunos de los personajes que ya estaban en Ost-in-Edhil: Galadriel, Celeborn, Aegnor y algún otro Señor Noldor que se unió a Galadriel en el exilio. Por otro lado hay muchos PNJs sindar y silvanos que serán de utilidad para los directores de juego. También ofrece el módulo planos a color de los principales lugares de Lórien, como son Caras Galadhon o Cerin Amroth. Las sugerencias de aventuras son bastante aprovechables, teniendo en cuenta siempre que el DJ deberá inventarse la mayoría de los detalles, pero para eso cuenta con la completa descripción que se hace del Reino de Galadriel.

UN MENSAJE DE RIPPERBAUM HALBERSHAFT

Tras esta descripción somera del módulo, realizada por la redacción, añadimos este mensaje enviado por nuestro enviado especial Ripperbaum, que parece haber disfrutado de su estancia en el Bosque Dorado.

"Saludos a mis queridos lectores. Bonito lugar Lórien para hacer acampada. Unos árboles maravillosos (los mallorn), unos elfos bastante simpáticos (los silvanos), otros melancólicos (los sindar) y una minoría dirigente (los noldor) que no sé que se cree.

Mi intención de entrevistar a la Dama Galadriel se ha quedado en eso, en propósito. No concede entrevistas y aunque me saluda correctamente, no ha respondido a ninguna de mis galanterías. Su marido, Celeborn, es un sinda poco celoso (por lo que me han contado de las andanzas de esta pareja; imaginad un matrimonio que lleva unido miles de años).

El único noldo que me cayó simpático de verdad fue Aegnor, que por lo visto había sido en tiempos uno de los principales herreros de Acebeda, al otro lado de las montañas. Fue él quien me aconsejó que no me propasase con la Dama: 'Es rubia pero nada frágil, Ripperbaum. Te lo explicaré en términos de juego: Si la Dama Galadriel te da una bofetada y resulta en un crítico, tus cachitos irían a parar a Dol Goldur'. Impresionante de verdad esta reina noldo. Un día le vi hacer prácticas con su arco largo y entendí el respeto que le profesan los elfos: donde pone el ojo pone la flecha. En fin, ahora pienso seguir mis viajes por la Tierra Media visitando a un pueblo humano nórdico, que vive cerca del Anduin y que cría unos caballos fabulosos. Me acompañan mis amigos Frisby y Gardulio, y se nos ha unido un elfo, Oréganor, con lo que cada vez somos más (y nos reímos más también)". ■

PRINCIPE VALIENTE
El Juego Narrativo

por Juan Ignacio Sánchez

*Para cuando este artículo vea la luz, ya estará en las tiendas la versión en castellano del último juego diseñado por Chaosium: **Prince Valiant, the Storytelling Game** (en castellano, **Príncipe Valiente, el Juego Narrativo**), un juego de rol divertido y fácil de jugar y con una magnífica ambientación. He aquí un comentario sobre sus principales características.*

PUNTO DE PARTIDA: EL CÓMIC

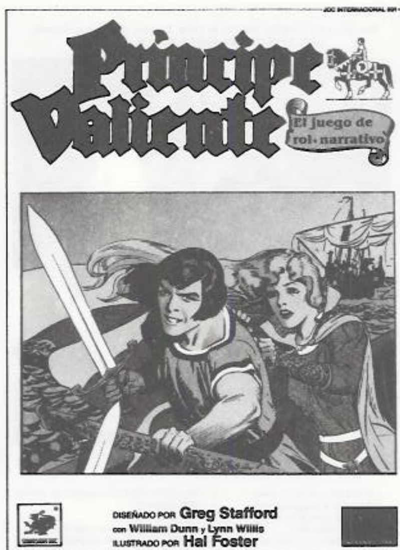
El juego que nos ocupa está basado en el cómic *Príncipe Valiente*. Este cómic es uno de los clásicos de la historieta de aventuras y es la obra cumbre del dibujante norteamericano Hal Foster, considerado como uno de los padres del cómic de aventuras.

Foster realizó las historietas de *Príncipe Valiente* durante más de tres décadas. Su estilo es original y distinto del de los comics habituales (prescinde de onomatopeyas y de *bocadillos* para los diálogos) y su recreación de los ambientes medievales es vívida y exhaustivamente detallada. La historia del príncipe vikingo y sus aventuras como Caballero de la Tabla Redonda, al servicio del Rey Arturo, se han hecho famosas en todo el mundo.

Los aficionados a los cómics sabrán que, desde hace algo más de un año, estas historietas están siendo reeditadas en español; recomiendo vivamente la lectura de estos tebeos, ya que son un modelo de perfección, tanto visual como en lo referente a la historia.

¿POR QUÉ "JUEGO NARRATIVO"?

Las reglas de este juego no intentan describir hasta el más mínimo detalle las acciones que realizan los personajes, sino hacer que todos los jugadores cooperen en la historia. Esto es, en este



juego lo importante es la narración, la participación de los personajes dentro de la línea argumental; en él, todo está dispuesto con el fin de que los jugadores se dediquen más a interpretar los papeles de sus Aventureros que a meterse en combates continuos. Por ello, este juego lleva el subtítulo de "el Juego Narrativo".

Por ello mismo, aquél que dirige la partida y conduce el argumento de la historia no se llama "Máster" ni "Director de Juego", sino "Narrador".

Las reglas del juego se dividen en tres partes: las reglas básicas,las avanzadas y las opcionales. Las reglas básicas están hechas para iniciarse en el juego: en el Juego Básico, todos los Aventureros son caballeros. En el Juego Avanzado, se introducen varias ideas nuevas: los Aventureros pueden tener una profesión distinta de la de caballeros, hay más habilidades disponibles, se introduce el concepto de los Rasgos y (lo más importante) se permite que todos los jugadores puedan ser Narradores a lo largo de una misma partida. Las reglas opcionales permiten modificar ciertos aspectos del sistema de juego según las preferencias de cada grupo de jugadores.

EL SISTEMA DE JUEGO

Este juego ha sido creación de Greg Stafford (alma mater de Chaosium y autor, además, de *RuneQuest* y *Pendragon*). Esta vez, Stafford ha querido crear un juego con un sistema sencillo pero que no le reste amenidad. Así, *Príncipe Valiente* resulta ideal para la iniciación de jugadores noveles.

Para cualquier aficionado a los juegos de rol que lea las reglas de este juego, habrá algo que le extrañará bastante: no se usan dados, sino monedas (que, al fin y al cabo, no son más que dados de dos caras). El uso de monedas da una gran versatilidad al juego, que así se puede jugar sin tener que comprar previamente medio kilo de dados de seis, ocho y veinte caras.

La sencillez sigue con la "Tarjeta del Aventurero", que se puede rellenar en poquísimo tiempo y sin esfuerzo. Cada personaje tiene sólo dos características: el Músculo (la característica "física") y la Presencia (la característica "mental"). Eso sí, hay 29 habilidades, que abarcan desde las relacionadas con el combate (como Armas o Batalla) hasta aquéllas de índole intelectual (como Alquimia o Matemáticas). Todas estas habilidades son de utilidad y dan ambiente medieval a la partida.

El uso conjunto de las características y las habilidades en las tiradas de resolución es igualmente sencillo. Simplemente, se tira un número de monedas igual a la suma de la habilidad que se vaya a usar y la característica que esté relacionada con ella (y los posibles modificadores). Si el número de caras obtenidas en la tirada es igual o mayor que el Factor de Dificultad que haya determinado el Narrador, entonces la tirada ha tenido éxito.

Cuando dos personajes utilizan sus habilidades uno en contra del otro, entonces se usa la Resolución Enfrentada (el caso más común, por supuesto, es el combate), que es un modo rápido y

sencillo de resolver estas situaciones. En este juego, se puede realizar un combate sin usar más que las monedas y una minúscula tabla de modificadores.

Existe un apartado dedicado específicamente al combate de masas, que es a la vez sencillo y dramático, y que permite la participación de los Aventureros en batallas de la época.

Otro aspecto sumamente importante del juego es la fama. Cada personaje tiene un cierto número de puntos de Fama, que indican lo célebre que es dicho personaje en ese momento. Así mismo, da una medida de la experiencia que ha acumulado ese personaje a lo largo de su vida, así que la Fama también regula los incrementos en las habilidades de los Aventureros. En este juego, un Aventurero obtiene fama siempre que participa en una aventura y también cada vez que realiza con éxito una acción *notable*. El Narrador puede variar la cantidad de Fama concedida según haya sido la actuación de los Aventureros.

Por supuesto, esto impulsará a los jugadores a hacer que sus Aventureros emprendan acciones espectaculares (todos conocemos el irrefrenable impulso que sienten los jugadores por aumentar las habilidades de los personajes que controlan). Esto ayuda a hacer que las partidas sean divertidas y estén en la línea de las heroicas hazañas realizadas en el cómic por el Príncipe Valiente (y, en las leyendas artúricas, por los Caballeros de la Tabla Redonda).

EL JUEGO AVANZADO

Aunque ya he mencionado las características principales del Juego Avanzado, algunas de ellas son lo bastante importantes como para dedicarles un apartado especial.

El uso de los Rasgos en el juego permite que los jugadores representen su papel de un modo dramático y coherente, y ayuda a evitar la uniformidad de comportamientos que a veces se produce en el juego de rol.

Los Rasgos son virtudes o defectos de la personalidad de cada Aventurero, que influyen poderosamente sobre el comportamiento de ese personaje frente al mundo que le rodea. Abarcan desde la avaricia a la caballerosidad, pasando por la glotonería o la vanidad. Los Rasgos retratan la forma de ser propia de cada Aventurero, lo cual evita que los Aventureros se parezcan demasiado unos a otros; no es lo mismo jugar llevando un Aventurero que tenga el Rasgo de Misericordioso que con uno que tenga el rasgo de Sanguinario.

Su uso es el siguiente: cada vez que un Aventurero actúe de forma dramática movido por uno de sus Rasgos, se le concede un número de puntos de Fama. Por ejemplo, si un caballero Lujurioso intenta seducir a una dama de la nobleza que le han presentado y su actuación impresiona al Narrador, éste puede concederle puntos de Fama.

Esto asegura que los jugadores usarán frecuentemente sus Rasgos y así interpretarán sus personajes de forma más viva y la interacción entre personajes será bastante más animada.

Otra de las características destacadas del Juego Avanzado es que todos los jugadores pueden ocupar el puesto de Narrador dentro de una partida. Aunque, a primera vista, esto pueda parecer un follón, es bastante sencillo de hacer, mediante el uso de los Episodios: tales Episodios son pequeñas aventuras listas para jugar, en las que se dan todos los datos para que cualquiera de los jugadores pueda dirigir su realización.

La existencia de varios Narradores tiene varias ventajas: hace menos agotador el trabajo de dirigir una partida, favorece la cooperación en la partida y evita que algunos jugadores se dediquen a sabotear innoblemente las partidas que con tanto esfuerzo ha elaborado el sufrido director del juego.

LA AMBIENTACIÓN

Este es un aspecto que se ha cuidado mucho en *Príncipe Valiente*. Para este cometido, los diseñadores de Chaosium han estudiado detenidamente el cómic y todo el ambiente medieval.

Hal Foster se documentó exhaustivamente para la elaboración de sus historietas, intentando combinar el rigor histórico con el encanto de las leyendas artúricas y el sabor medieval. La coherencia histórica del cómic es destacable, aunque Foster tuvo que incurrir en ciertos anacronismos para dar mayor interés a la historia (por ejemplo, las armas y las armaduras figuran tal como fueron muchos siglos más tarde).

Del mismo modo, la ambientación del juego está muy cuidada. En *Príncipe Valiente*, el ambiente tiene un papel destacado, y tanto el Narrador como los jugadores deben intentar ser fieles a él.

Se puede afirmar que, de todos los juegos que se han publicado en nuestro idioma, éste es el que tiene una ambientación más universalmente conocida; no todo el mundo ha leído a Tolkien o a Lovecraft, ni ha visto *La Guerra de las Galaxias*, pero es prácticamente imposible que alguien no haya leído libros ni cómics de tema medieval ni haya visto alguna película del mismo tema. Esto es importante por el carácter de juego de iniciación que distingue a *Príncipe Valiente*.

Un último punto: dado que tiene tanta importancia el ambiente, es crucial que los jugadores lleven a sus personajes de forma coherente con el escenario medieval. Deben tener en cuenta que la escala de valores de la gente de la época era totalmente distinta de la actual. Por ello, hay que tratar por todos los medios de que no se comporten como hombres del siglo XX con una espada en la mano, sino como auténticos individuos de la época.

Para este fin, es deseable que, antes de empezar a jugar a *Príncipe Valiente*, los jugadores se hayan familiarizado con la ambientación, ya sea a través de cómics, libros o películas.

CONCLUSIÓN

Este es un juego altamente recomendable para los recién llegados al mundo del juego de rol, al tener un sistema de juego sencillo y eficaz. Para algunos aficionados, la sencillez del sistema puede ser una desventaja, pero, en general, cuando alguien quiere iniciarse en el juego de rol, la complejidad es un estorbo más que otra cosa. El uso de monedas puede extrañar al principio, pero todo es cosa de acostumbrarse. La ambientación no tiene nada que envidiar a la de otros juegos de mayor complejidad.

Como resumen, podemos decir que este juego es un excelente primer paso para iniciarse en el fascinante mundo del rol para, posteriormente, pasar a otros juegos con reglas más complicadas (y realistas). Ese es el objetivo que busca *Príncipe Valiente, el Juego Narrativo*. ¡Esperamos que os guste! ■

LAS MINAS DE MINDOLLUIN

HIELOS Y ESPEJOS. El 5º nivel.

por Luís Serrano de The Fumbler Dwarfs

En cuanto los personajes abandonan el refugio de Ventor, comienzan las dificultades, ya que se internan en el reino del hielo. El ascenso es más difícil y el suelo está resbaladizo; enormes estalactitas y estalagmitas de hielo forman caprichosas columnatas. El frío es cada vez más intenso. Si los aventureros han sido lo bastante estúpidos como para no preocuparse de hacerse con ropa de abrigo (pieles, etc.), cada hora de marcha perderán 2 PF NO RECUPERABLES hasta que no vuelvan a estar convenientemente abrigados (se aplican las reglas relatadas en el capítulo de El Mundo de *RQb*).

El ascenso se hace interminable. En realidad son 3 kms. hasta que el pasadizo comienza a nivelarse, y los PJ no tardan menos de 5 horas en ascender hasta ese punto.

LAS ESTATUAS DE CRISTAL

Una hora despues de que el pasaje se nivele, los PJ aún andan en la oscuridad helada. Las columnatas parecen casi vivas a la incierta luz de las antorchas, y si bien el camino es más suave, el frío no ha remitido en absoluto.

El Master deberá en ese momento realizar tiradas de *Escuchar* para todos los aventureros. Aquellos que tengan éxito oirán un extraño sonido, como de pasos que se acercan muy lentamente. Tendrán dos asaltos para prepararse y avisar a los demás de que algo ocurre, ya que inmediatamente después, un grupo de fantasmagóricas estatuas de cristal entran en el radio de acción de las antorchas con intenciones claramente hostiles. Se trata de seres humanoides transparentes que se mueven con gran lentitud y una determinación comparable a la de los autómatas. Sus facciones son casi inexistentes, apenas dibujadas, y en sus manos portan espadas cortas y pequeños escudos de hebilla. Si fueran de carne y hueso, uno tendría que pensar inmediatamente en zombies guiados por una mano oculta y vacíos de propósito propio. El número de estatuas asaltantes ha de ser triple que el de personajes ya que, en realidad, dichas estatuas no suponen un serio peligro para los mismos; se trata de un simple engorro, y al poco tiempo de empezar la lucha será evidente la superioridad de los aventureros.

Las estatuas de hielo funcionan como los esqueletos, es decir, cualquier localización golpeada (incluso con un arma empalante) quedará hecha añicos si el golpe es de, al menos, 2 ptos. de daño. Poseen FUE 10, TAM 11 y DES 6, con porcentajes de *Ataque* y *Detención* del 30%, y una tasa de movimiento de 1 m./MR. Sus armas son también de hielo; hacen el daño normal de una espada corta, pero tienen la mitad de PA. Si los personajes se hacen con alguna de ellas, tan pronto como lleguen a un lugar más cálido se derretirán.

El verdadero propósito de las estatuas de hielo es el de confiar a los jugadores y atraerles a una trampa. Su fin último es conseguir que los personajes se separen entre sí al menos 3 m. para que se pueda disparar la trampa mágica que viene a continuación. Hasta que no consigan tal fin seguirán apareciendo sin descanso; están hechas de hielo, por lo que materia prima no falta.

LA TRAMPA DE LOS ESPEJOS

Cuando los personajes se han separado entre sí lo suficiente, notan que algo extraño sucede; es como si alrededor de cada uno de ellos el aire se solidificara, y se ven encerrados individualmente en una especie de celdas hexagonales formadas por seis espejos en los que se ven perfectamente reflejados. La celda hexagonal es perfectamente regular, y entre cada dos espejos paralelos hay una distancia de 3 m. Antes de que los personajes tengan tiempo de salir de su estupor, verán como su propio reflejo en el espejo al que estén mirando se moverá de manera independiente, saldrá del mismo y les atacará. El Master deberá usar al propio personaje para enfrentarle contra sí mismo, magia incluida. Los oponentes de los aventureros son, pues, réplicas exactas de ellos mismos en cuanto a características, habilidades, etc... Es importante que cada personaje se enfrente en solitario a esta prueba. Si el personaje consigue derrotar a su enemigo, oirá como un ruido de cristales rotos y su oponente desaparecerá totalmente de la escena, el espejo del que salió quedará vacío, como un cristal blanco, y otro de los cinco reflejos restantes cobrará vida, y así sucesivamente. Un aventurero podrá salir de esta situación derrotando a sus seis dobles, pero si ya hace falta tener suerte para derrotarse una vez a sí mismo, ¡no hablemos de hacerlo seis veces! La forma de derrotar a estos enemigos no resulta muy compleja: romper el espejo del que salieron, o del que todavía no han salido. Si el aventurero rompe los seis espejos (si no está peleando con nadie se le da una bonificación del 75%) se verá libre de la situación. Los espejos mágicos tienen 2 PA, por lo que se necesita un golpe de 4 PD para romperlos.

Nótese que si un personaje rompe uno o dos espejos, quizá quiera salir por el espacio así abierto, pero no lo conseguirá, ya que la abertura, por una extraña paradoja mágica, da a un hexágono igual que el que ha abandonado. Solo la rotura de todos los espejos, o la derrota de todos los oponentes rompe el hechizo. Los PJ ya libres verán a sus compañeros encerrados en prisiones de cristal y combatiendo contra enemigos invisibles. Desde el exterior no se puede hacer nada para romper los espejos. Sólamente si el compañero resulta derrotado y muere, la trampa de cristal desaparecerá para dejar a la vista solo su cadáver.

Cuando se sueltan las trampas mágicas, una luz mágica ilumina la escena; sin luz, no hay reflejos.

Una vez realizados por orden todos los encuentros, la mágica luz vuelve a desaparecer, y los aventureros pueden seguir su camino.

EL GIGANTE HRIMTHUR

Tras dos horas más de camino por el helado sendero, hay dos cosas que llaman en un momento dado la atención de los aventureros. La primera es que empiezan a notar una corriente de aire fresco (y helado). La segunda es que al fondo, muy a lo lejos, empiezan a ver luz, luz natural, luz solar. Así, los personajes terminan llegando a una gran arcada de piedra, al otro lado de la cual se puede contemplar una gran caverna natural redonda llena de rocas y de grandes guijarros. A la derecha, la caverna se abre al exterior en una gran abertura; posee 200 m. de diámetro aproximado, y en su centro, se halla uno de los seres más sorprendentes que los personajes hayan visto jamás.

Se trata de un gigate de casi 10 m. de altura. Su piel no es ya blanca, sino casi transparente. Alrededor de su torso lleva gran cantidad de pieles anudadas, posee una enorme barba blanca y sus rasgos están horriblemente retorcidos en una fiera mueca. Parece atareado en la confección de algún tipo de prenda de piel para sus

pies, ya que se prueba continuamente el tejido con el que trabaja.

El gigante tiene a su alrededor una especie de escarcha que se deposita sobre todas las cosas hasta una cierta distancia. Eso es algo que debe resultar notorio para todos aquellos personajes que hagan con éxito una tirada de *Otear*. Y es que el gigante irradia un aura de frío intenso a una distancia de su cuerpo igual a sus PG en metros, la cual causa una pérdida de 1D6 PF por asalto.

Existen varias posibilidades de salir con bien de ésta, aunque no es fácil.

Los personajes pueden atacar al gigante y deshacerse de él, solución que, si bien parece enormemente ventajosa, no está exenta de evidentes riesgos..

Los aventureros pueden intentar escabullirse sin ser vistos hasta la boca del túnel que se abre al otro lado de la caverna. Esto puede ser difícil, sobre todo si los personajes conservan aún sus animales de carga. Pueden esperar a que el gigante se acerque un poco más a la abertura de la gruta (tirada de suerte por parte del personaje con menos PER; se permite una vez por hora), y entonces intentar tiradas de *Deslizarse en Silencio*, de las que se requerirán tres por cada jugador. Dos fallos indicarán que el gigante les ha oído. Los personajes también pueden intentar esperar hasta la noche, con la esperanza de que el gigante se duerma; tendrán que aguardar para ello un mínimo de 6 horas, pero sólamente tendrán que hacer 2 tiradas de *Deslizarse en Silencio* cada uno de ellos, y el gigante no se despertará del todo hasta el cuarto fallo (pifias aparte, claro está).

Los aventureros también pueden intentar dialogar con el gigante. Como siempre, en este caso el primer requisito es que el gigante considere que el grupo puede representar algún tipo de peligro para él, ya que si no intentará aplastarles sin más, como si fueran unos bichos molestos. Si durante una pelea, las cosas se le ponen mal, intentará pactar usando alguno de sus tesoros. En cualquier caso, siempre intentará sacar el máximo beneficio posible de un trato.

El tesoro del Hrimthur consta de una gran corona de plata y piedras preciosas (15000 p.) y de pieles para combatir el frío para dar y tomar. Estas últimas no tienen un valor especial, pero pueden ser inestimables para quien esté perdiendo PF.

Más allá de la apertura que da al exterior, los PJ se ven en la cima del mundo. Bajo ellos sólamente se ven nubes. El descenso es posible que fuera relativamente simple para un gigante, pero es prácticamente imposible para un humano. Es también imposible calcular la distancia a la que los aventureros se hallan del suelo.

Siguiendo el tunel que se abre al otro lado de la caverna, los personajes pronto llegan a la puerta del tesoro. Esta es de marmol, con adornos en oro, y posee entradas en las que encajan las cuatro llaves de las puertas anteriores. Si se utilizan, tras un sonoro toque de gong, la puerta se abre silenciosamente y a los aventureros se enfrentan a su última aventura en Mindolluin...

EL 6º NIVEL: EL TERROR BLANCO

La estancia a la que llegan los aventureros tras un corto pasaje se halla iluminada por la luz del sol que se filtra por entre las rendijas abiertas en la roca. Frente a ellos se abre una amplia arcada de marmol tras un tramo de anchas escaleras; dicha arcada está flanqueada por unas estatuas que representan extrañas esfinges. Blancas columnas sostienen todo el entramado.

De repente se empieza a oir un sonido rasposo que se acerca, el sonido típico que hacen unas garras al arrastrarse por el suelo de marmol. Lo lógico es que los personajes comiencen a hacer conjeturas acerca del famoso terror blanco. Tras lentos y eternos momentos, por el umbral de la puerta aparece una extraña figura. Se trata de un dragón blanco, pero es solo un cachorro. No mide más de 2 m. de morro a cola, y cerca de 1.5 m. de altura. Su aspecto es despreocupado y algo somnoliento, y no parece hacer un caso especial a los aventureros, a los que no dedica ni una mirada. Se limita a hacerse a un lado para dejar el paso libre a través de la arcada.

Y cuando los personajes avanzan, es cuando ocurre. Para conquistar Mindolluin hay que tener coraje, y para demostrarlo, no solo hay que vencer los terrores que el destino pone en el camino, sino que también hay que enfrentarse a los temores propios. En este momento, el Master ha de jugar individualmente con cada uno de los jugadores, bien haciendo que los demás salgan de la habitación, bien utilizando el sistema de notas. No importa su orden de marcha inicial; todos ellos tienen la impresión de que se hayan solos o, de alguna manera, a la cabeza del grupo, ya que no ven a ningún compañero por delante. Toda su atención la centra el pequeño dragón blanco, del que comienza a emanar un algo..., una intranquilidad... No vendrían mal unas cuantas tiradas secretas de dados para confundir a los jugadores. Si alguien intenta recuperar el contacto con sus compañeros, es perfectamente capaz de verles, pero no puede comunicarse con ellos; aunque grite, nadie parece oirle, y nadie parece pasar por delante de él. Si empieza a andar de nuevo, otra vez no tendrá a nadie por delante salvo al dragón, al que por alguna razón no parece sensato darle la espalda.

Y según se van acercando los distintos personajes al dragón, parece que su entorno se diluye y desaparece, al igual que el resto del grupo. Poco a poco el pequeño dragón va creciendo ante los ojos de los aturdidos aventureros hasta tomar un tamaño tremendo; sus ojos destilan fuego y su rostro adopta un aire maligno. Cuando los personajes intenten pasar a su lado, el dragón estirará el cuello y abrirá sus fauces hacia los personajes, levantando una de sus garras. En realidad, el dragón sigue siendo igual de inofensivo, pero los personajes están bajo los efectos del miedo mágico que les enfrenta a sus propios terrores. Obviamente, el pequeño dragón no les atacará en ningún momento. Por ello, el Master ha de crear un clímax de incertidumbre con cada personaje por separado. Si, a pesar de todo, el aventurero cruza la arcada venciendo su propio miedo, todo habrá terminado de repente; se hallará de nuevo en compañía del resto de los miembros del grupo que ya hayan pasado. Si los PJ hicieran algún gesto ofensivo (sacar las armas, cubrirse con los escudos, etc.), el Master deberá aumentar la sensación de amenaza hasta quedarse en las mismas puertas del ataque. Si alguno de los personajes, sucumbiendo al miedo, ataca al dragón, toda la escena desaparecerá y el aventurero oirá una voz que le dirá: "¡Muy bien! Antes de entrar habrás de vencer a tu propio miedo del modo que tú mismo has elegido". A continuación se hallará solo, en una estancia aparentemente sin límites, y enfrentado a un gran dragón blanco que le atacará físicamente.

Si el dragón fuera derrotado en el combate, el personaje volvería con sus compañeros al plano de existencia normal. El daño recibido en su pelea contra el ficticio dragón estaría curado. Pero si, como es normal, el personaje resultara derrotado y muerto, dicha muerte no sería real. El personaje se despertaría ileso a las puertas del valle de Mindolluin, aunque sin ningún objeto de los obtenidos en su interior. Se le considera indigno de recibir tesoro alguno de las minas, y si sus compañeros compartieran con él algunos de los tesoros conseguidos a su regreso, estos se convertirían inmediatamente en arena.

LA CONCLUSIÓN

Los personajes se hallan en una gran caverna iluminada por el sol que entra a raudales por las grietas del techo. En ella hay, desde luego, un gran tesoro que brilla fuertemente, pero también hay otras cosas menos estimulantes, como por ejemplo un enorme dragón blanco por personaje. Estos dragones se hallan sentados y parecen absolutamente desinteresados en las acciones de los personajes.

Y súbitamente, una figura se materializa en el centro de la habitación. El aura azul que la rodea indica que no está allí realmente, sino que se trata de una proyección de algún tipo. Es la figura de un anciano de raza oriental, vestido con ropajes de seda y oro, y con unos enormes y delgados bigotes lacios. Su piel es totalmente dorada.

"Mi nombre es Godunya, el dragón

emperador de Kralorela", dice el extraño. "Bienvenidos a la sala del tesoro de Mindolluin. Habéis vencido todos los temores y el tesoro es vuestro. Pero sólamente podréis tomar lo que podais llevar con vosotros sobre vuestras personas. Mis dragones os llevarán de regreso al pie de las montañas, pero no llevarán por vosotros nada que no podais transportar vosotros mismos. Mi labor de vigilancia toca a su fin." Y dicho esto, su imagen se desvanecerá como si nunca hubiera existido. Si entre los personajes hubiera algún iniciado de Godunya, el Master deberá concederle algún favor especial (desde el aumento de alguna característica, hasta una mejora de su status en el templo, pasando por la obtención de varios puntos de magia divina, etc.).

Y ha llegado el momento de que los PJ pongan las manos sobre su merecido tesoro.

EL TESORO

¿Qué han conseguido nuestros aventureros? ¿Cual es su premio? Pues hombre, yo creo que podríamos mostrarnos generosos con ellos por que la campaña ha sido muy dura. Es al Master concreto al que corresponde decidir qué tesoros podrían darse que no desestabilizaran su grupo de juego. A continuación doy unas cuantas ideas, pero, desde luego, de aquí se pueden quitar cosas y añadir otras.

Tenemos el viejo recurso de las monedas. Las de plata valen 1 p., y las ruedas de oro 20 p. Recordar sin embargo, que 60 ruedas de oro hacen 1 ENC, y los personajes sólamente pueden llevarse aquello que puedan cargar. Las monedas están bien para que el tesoro final brille, pero a veces no conviene que los aventureros se carguen.

Otro recurso típico es el de las joyas. Y los personajes habrán de buscarlas entre las monedas con tiradas de *Buscar*, en las cuales no se debe permitir más de un fallo por personaje o, en cualquier caso, más de 5 tiradas por cabeza. Algunos ejemplos de cosas bonitas y sus valores más o menos aproximados son:

—Flauta de oro con rubíes, 3500 p.
—Anillo de oro representando la cabeza de un dragón, 400 p.
—Anillo de plata con zafiro, 150 p.
—Dragón blanco esculpido en cuarzo (30 cm.), 5000 p.
—Broche de plata rúnica muy elaborado, 3000 p.
—Daga de hierro forjado con empuñadura de oro y esmeraldas, 6500 p.
—Brazaletes de oro macizo, 6000 p. la pareja.
—Diamantes de mediano tamaño, 100 p. unidad.
—Gran Esmeralda, 7000 p.
—Escultura de oro macizo de enano trabajando (10 ENC), 25000 p.
—Lingote de 10 ENC de oro, 7200 p.
Etc...

Y en un tesoro no pueden faltar los objetos mágicos. Se descubren de un modo parecido al de las joyas, pero esta vez sólamente se debe permitir un máximo de 3-4 por jugador. Cualquier Master digno de tal nombre podría diseñar los suyos propios. Algunos ejemplos.

—Poción de Curación de 1D10 PG (1D20 dosis).
—Lira de oro con piedras preciosas (8000 p.), que añade un 30% a la habilidad de *Tocar la Lira* de quien la use.
—Poción que aumenta la FUE o la DES de quien la usa en 1D10 ptos. durante 1 hora.
—Capa hecha con el pelaje de un dragón blanco, que protege a quien la viste de cualquier tipo de daño por frío, y que aporta 6 PA en todas las localizaciones excepto en la cabeza (se comporta como cuero duro a efectos de superposición de armaduras).
—Pergaminos que enseñen algún conjuro de hechicería prohibido o extraño (*Crear Basilisco*, *Inmortalidad*, etc.).
—Poción que permite volar durante 1 hora a la velocidad de 5 m./MR, siempre que quien la beba no sobrepase el TAM 20 en peso.
—Cetro de Akinor: cetro de plata con 10 rubíes, cada uno de los cuales alberga a un espíritu de PER.
—Corona de Akinor: semejante al cetro, pero lo que hace es aumentar la INT-libre del blanco a efectos de hechicería en la medida que considere necesaria el Master.
—Flechas de ballesta con conjuros encantados de *Veneno*, *Disminuir TAM*, etc., que se disparan al golpear a su blanco.
Etc...etc...etc...

Incluso se podría crear algún objeto o arma especial, como, p.ej., un hacha de oro rúnico que funcione como una especie de amplificador de los poderes de la diosa Babeester Gor. Por cada pto. de PER sacrificado, durante 15 minutos el hacha aumentaría los porcentajes de *Ataque* y *Detención* del usuario en un 10%, o bien aumentaría el daño hecho en 1D8 ptos. También es posible que su construcción fuera especialmente magistral, y que ese solo hecho hiciera que aumentará los porcentajes de uso de quien la blandiera, o que hiciera más daño del normal, o ambas cosas. Las posibilidades son infinitas.

EL FINAL

Una vez recogido el tesoro, los dragones blancos transportan a los PJ de vuelta al valle de Mindolluin, quienes vuelven al mundo tras la gran aventura. Que sus próximas hazañas sean tan exitosas y sus dioses los guien.

GIGANTE HRIMTHUR

Características		*Atributos*	
FUE	80	Mov.:	10
CON	65	PG:	70
TAM	75	PF:	145
INT	9	PM:	14
PER	14	MR-DES:	4
DES	8	ASP	5

Pierna D	15/24
Pierna I	15/24
Abdomen	17/29
Pecho	17/29
Brazo D	15/18
Brazo I	15/18
Cabeza	15/24

Arma: Garrota *% Ataque:* 450%
Daño: 3D6+9 *% Detención:* 25%
Puntos: 19
Arma: Arrojar Rocas
% Ataque: 430% *Daño:* 1D6+9D3

Nota: las criaturas de talla semejante a la humana, sólamente tiran 1D8 en la tabla de localizaciones en combate cuerpo a cuerpo.

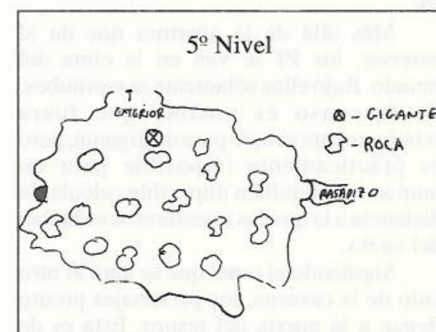
DRAGON BLANCO

Características		*Atributos*	
FUE	72	Mov.:	3
CON	40	PG:	54
TAM	67	PF:	112
INT	10	PM:	25
PER	25	MR-DES:	3
DES	10		

Cola	14/14
Pata TD	14/18
Pata TI	14/18
Cuartos T	14/22
Cuartos D	14/22
Ala D	14/14
Ala I	14/14
Pata DD	14/18
Pata DI	14/18
Cabeza	14/18

Arma	*MR*	*%Ataque*	*Daño*
Aliento	3	95%	cong.
Garras	6	56%	1D6+8D6
Coletazo	6	60%	4D6

Notas: El aliento de este dragón es un aliento helado y hace 4D6 ptos. de daño de frío a todas las localizaciones de golpe; la armadura protege contra este daño sólamente hasta verse sobrepasada y congelada. El aliento le cuesta al dragón 1D6 PF adicionales. ■



LIBERTAD EN LA GALAXIA 2ª entrega

por Xavi Cañellas y Xavier Salvador

MAPA

1. El Mapa

Hemos diseñado el mapa del sector a partir de las indicaciones de la primera parte de la campaña, aparecida en el Lider nº 16. Media hora después de empezar a tirar dados (actividad muy en la linea Star Wars según los críticos), dimos con este encantador e inquieto sector estelar intermedio, al que llamaremos Rha J'Oulinet.

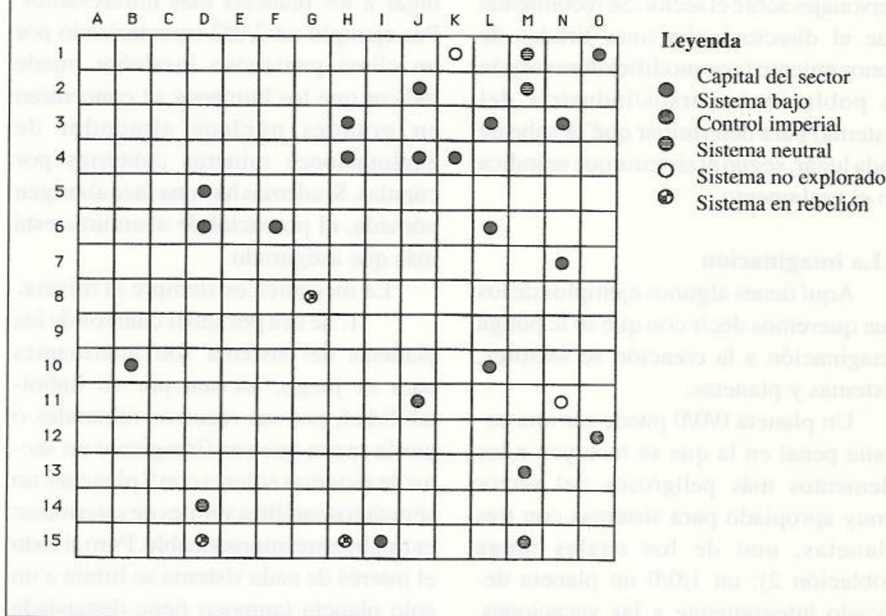
Cada sistema viene definido por su alineación actual (pero todo puede cambiar), su nivel de población, sus recursos y su industria. Estos tres factores corresponden al conjunto del sistema y, en caso que éste tenga más de un planeta interesante (ver más adelante), deberán repartirse entre los planetas en cuestión. Se recomienda asignar, si son dos planetas, 2/3 del total de factores (los que el director de juego crea más convenientes) al planeta capital y el resto al otro; si son tres, la mitad redondeando hacia arriba del total al planeta capital, la mitad (hacia arriba) del resto al segundo y lo que queda, si algo queda, para el tercero.

2. Manual de uso para el director

La gran mayoría de las ideas que encuentres en "Libertad en la Galaxia" serán sencillamente eso: ideas, estímulos para la imaginación del director de juego, que le proporcionen ayudas y retos para mejorar su campaña. No queremos extendernos más de lo imprescindible con los detalles. Que cada master cree su propio sector a su gusto.

Esta campaña le da al árbitro el control de miles de PNJ importantísimos para el desarrollo de las aventuras: todos los habitantes de un sector, sean imperiales, neutrales o rebeldes. Dado que el diseño sistemático del sector pone toda la información a la vista del director,

Mapa del Sector de Rha J'Oulinet



	Sistema	Control	Población	Recursos	Industria
B 10	Peires	Imperial	2	2	1
D 5	Kpa-jder	Imperial	2	0	1
D 6	Leebraian	Imperial	1	2	2
D 7	Leebey	Neutral	1	0	1
D 14	Tirundau	Neutral	1	0	0
D 15	Solemast	En rebelión	0	1	1
F 6	Tomeitas	Imperial	1	2	2
G 8	Saps See	En rebelión	0	1	1
H 3	Jesir	Imperial	1	0	2
H 4	Choucheen	Imperial	1	2	2
H 15	Akhenoh	En rebelión	2	1	1
I 15	Ludcent	Imperial	1	1	0
J 2	Pottes Tabbe	Imperial	2	1	2
J 4	ALFARES	Capital	2	1	2
J 11	Merlus	Neutral	1	0	1
K 1	AB 41	No explorado	*	*	*
K 4	Barnooine	Imperial	0	1	1
L 3	Yafarsa	IMperial	1	1	1
L 6	Poteged	Imperial	0	0	0
L 10	Conalcris	Imperial	1	0	0
M 1	Dudoo	Neutral	1	1	1
M 2	Gveras	Neutral	0	1	2
M 13	Ole-Oley	Neutral	1	1	1
M 15	Tonteetoo	Neutral	0	2	2
N 3	Lacalba	Imperial	0	1	2
N 7	Mooesca	Imperial	0	1	1
N 11	OB 92	No explorado	*	*	*
O 1	Llamoto	Imperial	2	0	2
O 13	Mmpfh	Neutral	0	2	2

se exige de éste que se esmere en tomar las decisiones de los PNJ en función de lo que crea que razonablemente puede conocer cada PNJ. Un almirante de la Marina Imperial no sabra dónde se encuentran los personajes, aunque sí lo sepa el DJ, hasta que no realice una misión de información con éxito o si los PJ tienen un contratiempo en el transcurso de su propia misión.

Una situación parecida ocurre con los jugadores. Quizás sepan más que sus personajes sobre el sector. Se recomienda que el director exija unas tiradas de conocimiento (con modificadores según la población/recursos/industria del sistema) para determinar qué se sabe de cada lugar, según el sistema que se indica en el reglamento.

3.La imaginación

Aquí tienes algunos ejemplos de los que queremos decir con que se le ponga imaginación a la creación se sectores, sistemas y planetas:

Un planeta 0/0/0 puede ser una colonia penal en la que se recluyen a los elementos más peligrosos del sector (muy apropiado para sistemas con tres planetas, uno de los cuales tenga población 2); un 1/0/0 un planeta dedicado íntegramente a las vacaciones, una especie de Las Vegas, Lloret o Seychelles a nivel planetario, que concentra las actividades recreativas de todo el sector; un 2/2/0 un planeta de clima tropical superpoblado y rico en recursos, pero que no produce nada (quizás porque los nativos tienen la necesidad, por razones climáticas, de pegarse tres o cuatro siestas al día); un 1/0/2 un planeta industrial que necesita importar todos sus recursos y que posiblemente haya colonizado el resto de su sistema y varios de los más cercanos,; un 0/2/1 puede ser precisamente una de estas colonias, en que la escasa población consiste en cuadrillas de mineros semi-esclavizados; un 0/2/0 puede ser el planeta con más riquezas del sector pero cuya intensa actividad volcánica impide cualquier tipo de asentamiento...

Como ves, sólo es cuestión de armarse de inventiva y darle rienda suelta a toda la ciencia ficción que hayas leído o imaginado.

4. Las tablas

No hemos podido resistir la tentación de inventarnos algunas tablas para dar colorido a los planetas del sector. Ahí van. Dados de seis en mano y... a tirar.

Estas tablas indican las peculiaridades curiosas caracterizan a cada planeta. Por lo demás, cada planeta es perfectamente normal, a no ser que la imaginación del árbitro indique lo contrario. Se pueden producir algunas combinaciones chocantes que según nuestra experiencia y si se resuelven dan lugar a los planetas más intrersantes. Por ejemplo un 2/2/2 caracterizado por un clima pantanoso insalubre puede indicar que los humanos se concentran en grandes núcleos alrededor de explotaciones mineras cubiertas por cúpulas. Si además hay una raza aborígen nómada, el potencial de aventuras está más que asegurado.

La mecánica es siempre la misma:

1. Se tira por saber cuántos de los planetas del sistema son interesantes para el juego, ya sea por su haboitabilidad, por sus recursos minerales o por la razón que sea (imagínate un sector de sistemas solares con 9 planetas, no sé cuántos satélites y miles de asteriodes: es totalmente impracticable. Pero si todo el interés de cada sistema se limita a un solo planeta tampoco tiene demasiada gracia: es como si todo el sistema solar se centrase exclusivamente en la Tierra).

2. Se tira por saber cúantos rasgos especiales tiene cada planeta interesante (en caso de conflicto entre pecualiaridades, la imaginación del director de juego deberá resolver el problema).

3. Por cada peculiaridad de un planeta interesante se tira una vez en la tabla base de peculiaridades, que a su vez te dirigirá a una de las cinco tablas específicas: rasgo cultural extraño, secreto planetario, raza alienígena aborígen, clima especial y otros.

1. PLANETAS INTERESANTES POR SISTEMA

Tirada de dado	*Número de planetas*
1-2-3	1 planeta
4-5	2 planetas
6	3 planetas

2. PECULIARIDADES POR PLANETA

Tirada de dado	*Número pecul*
1	1 peculiaridad
2-3-4	2 peculiaridades
5-6	3 peculiaridades

3. TABLA BASE DE PECULIARIDADES

Tirada de dado	*Tabla específica*
1-2	3a. Rasgos culturales
3	3b. Secr. planetarios
4	3c. Razas alienígenas
5	3d. Climas especiales
6	3e. Otros

3a. TABLA DE RASGOS CULTURALES

Tirada RasgoEspecífico (1D6)

1Política

1. Feudalismo / 2.Dictadura religiosa (determinar tipo de religión) / 3.Anarquía / 4.Estados balcanizados (fijar número: 1D6+2 y matriz de conflictos) / 5.Comunismo / 6.Tecnocracia

2 Economia

1.Esclavista (determinar quién son los esclavos) / 2.Planificada (sin empresas privadas) / 3.Clandestina (todo funciona en el meracado negro) / 4.Capitalista (en plan salvaje a lo Dickens-siglo XIX) / 5.Colonia (determinar de quién) / 6.No monetaria (trueque)

3Religión

1.Integrismo politeista en rivalidad / 2.Integrismo politeista en convivencia / 3.Integrismo monoteista / 4.Dualista / 5.Ateismo militante / 6.Tirar por 1D6/2 sistemas religiosos

4 Sociedad

1-2 rígida y jerárquica (todo el mundo tiene asignado un puesto en la sociedad y no puede cambiarlo) / 3-4 ritual y tradicional (para hacer cualquier nimiedad hay que seguir no menos de 30 pasos secularmente determinados)/ 5-6 informal y libre (todo el mundo va a la suya)

5 Familia

1.Familias extensas (con muchos hermanos y primos para defender el honor de la familia) / 2.Estatalizada (un Mundo Feliz) 3.Poligamia (harenes...) / 4.Combinación extraña (determinar núcleo básico)/ 5.Comunitaria (comunas...) / 6.Solitarios (viven en plan anacoreta)

6 Cultura

1. Sofisticada (no entienden nada, pero les gusta aparentar que sí)/ 2.Refinada (viven sólo por y para el arte) / 3.Cosmopolita (se encuentra de todo) / 4.Hedonista (sólo les interesa el placer)

5. Inculta (no entienden nada, pero lo reconocen) / 6.Anticultural (la cultura es fruto del "demonio" y hay que acabar con ella).

3b. SECRETOS PLANETARIOS

Tirada	*Secreto*	*Notas*
1	Fanáticos políticos	No cambian con diplomacia
2	Minas en explotación	factor 2 de patrulla
3	Instalación militar	Idem
4	Instalación científica	Idem

5-6 Otros 1.Base pirata / 2.Base de contrabandistas / 3.Radiaciones letales / 4.Ruinas de una civilización antigua / 5.Riquezas abandonadas / 6.Atrocidad cometida por el Imperio (al descubrirse se desplazan un grado las alineaciones de los planetas del sistema)

3c. RAZA ALIENIGENA

(tira en las 3 tablas)

Tirada	*Asentamiento*
1-2	Nómadas
3-4	Pequeños núcleos propios
5-6	El mismo que los humanos del planeta

Tirada	*Tecnología*
1-2-3	Muy baja (ni fabrican ni utilizan tecnología de nivel equivalente a la humana)
3-4	Baja (utilizan, pero no fabrican tecnología)
6	Normal (utilizan y fabrican tecnología)

Tirada	*Actitud*
1-2	Agresivos (buscan conflictos constantemente)
3-4	Mercaderes (dispuestos a ganar con un acuerdo)
5-6	Espirituales (viven en las nubes)

3d. CLIMA ESPECIAL

Tirada	*Resultado*
1-2-3	Tira en la tabla 1 (tipo de terreno)
4-5	Tira en la tabla 2 (característica)
6	Tira en las tablas 1 y 2

Tirada	*1.Tipo de terreno*
1	Desierto, con algún oasis disperso
2	Pantanos y bastante insalubres por cierto
3	Hielo, más bien frío
4	Bosque con abundante fauna nativa
5	Montaña con alguna actividad volcánica
6	Agua (islas)

Tirada	*2.Característica*
1	Alta gravedad (necesidad de traje antigrav)
2	Baja gravedad (como en la luna)
3	Orbita muy excéntrica (estaciones muy marcadas)
4	Inclinación axial pronunciada (franjas climáticas)
5	Radiaciones peligrosas (necesidad de protectores)
6	Aire no respirable (necesidad traje espacial)

3e. OTROS

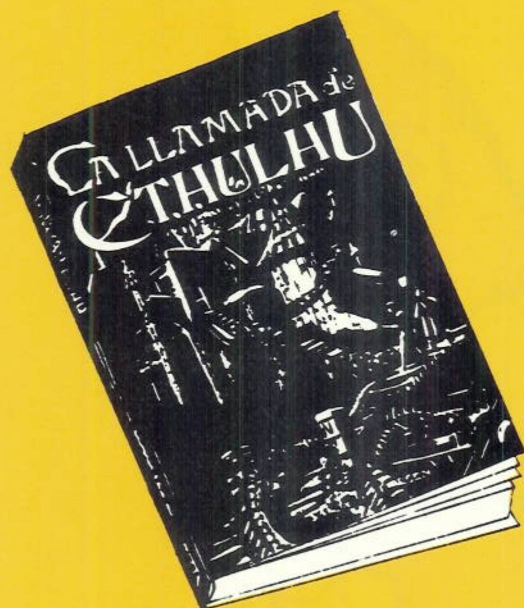
Tirada	*Peculiaridad*
1	Soberano pro-rebelde (más fácil de convencer)
2	Soberano neutral
3	Soberano neutral
4	Factor de golpe de estado
5	Factor de golpe de estado
6	Factor de golpe de estado muy intenso

Esto es todo por ahora. En el próximo número amenazamos con tablas de encuentros para crear episodios y alguna alguna que otra sopresa.

Que la Campaña os divierta. ■

LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu ...





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerias y
especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

